



Nintendo®

INFORMACION SOBRE
EL NUEVO NINTENDO 64 BIT !!!

UN MEXICANO EN
SUPER SF II

JURASSIC PARK

UNA REVISADA A:
STREET FIGHTER II TURBO
ZELDA -LINK´S AWAKENING-
SUPER MARIO ALL STARS

SUPER MARIO ALL-STARS

CURSO NINTENSIVO DE
DUCK TALES 2

MAS HISTORIAS DE
STREET FIGHTER II

LA VERDAD EN 16 BIT -PARTE 2-

AÑO 2 No.10
PRECIO N$10.00 M.N.



¡Es divertido hacer las cosas como grandes!

Junior

Pero, también es necesario saber hacer las cosas como grandes, y para eso, Bancomer creó la Tarjeta de Inversión Junior, la mejor manera de fomentar en los menores de edad, el sano y divertido hábito del ahorro. También de esta manera les ayudará a apreciar el valor del dinero. Además, con la Tarjeta de Inversión Junior, se garantiza de forma gratuita la continuidad en los estudios del menor a través del Plan de Apoyo Escolar. **Pregunte por él en la sucursal Bancomer de su preferencia.**

Tarjeta de Inversión Junior Bancomer... una nueva y divertida forma de ahorrar.



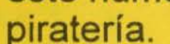
EDITORIAL

Recibimos una carta que nos dio mucha tristeza.

Era de un lector que quería una explicación de por qué su Street Fighter III tenía fallas. Sí, leíste bien: Street Fighter III.

Nos pusimos a investigar aunque estábamos seguros que se trataba de una vulgar copia pirata y resultó que sí era copia, sí era pirata pero no era tan vulgar. Resulta que ahora los piratas ya imprimen cajas con bastante calidad... tanta, que cualquiera se puede ir con la finta de que es un producto original. La caja es tal como la del Street Fighter II, con el logotipo de Capcom e incluso el sello oficial de Nintendo, pero al abrirlo te das cuenta que es un cartucho que no corresponde al SNES americano, su etiqueta no es más que una copia fotostática y lo más importante, el juego, es verdaderamente un asco; se ven mal los personajes, lanzan poderes en el aire, están descompensadas las habilidades, en fin, cosas que Capcom nunca haría.

Nuestro amigo lector compró este cartucho creyendo que se trataba del Street Fighter II Turbo pero se decepcionó al verlo. Nos dio mucha tristeza que lo engañaran así. Salimos a dar una vuelta y encontramos que ya por todos lados se ven juegos piratas que podrían engañar a cualquiera, por eso te recomendamos que sólo compres tus cartuchos con tu Distribuidor Autorizado Itochu. Lee en este número un artículo sobre la piratería.







POSTER DE ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

CLUB NINTENDO
Año II No. 10 Octubre 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Asistente de arte: E. Escutia
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solís de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Dominguez y Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

(DR) **Club Nintendo** Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

Suscripciones en México
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37

PRINTED IN MEXICO



¿Se le puede quitar la máscara a Vega o sólo el guante?
¿Podrían darme información del cartucho Ren & Stimpy?
Por último quisiera decir que la manera de escribir del jugador secreto J.A.X. es un tanto grosera y con el debido respeto nadie se muere por saber su nombre.
P.D. Por favor publiquen todo lo que menciono sobre "J.A.X." sin quitar nada. Gracias. ATTE.

Mauro Luis Magaña Casas.

MEXICO, D.F.

Nosotros no le hemos podido quitar la máscara a Vega.
Respecto a Ren & Stimpy lo produce THQ, licenciatario que no da mucha información y apenas el mes pasado salió el cartucho. Como seguramente ya sabrás es un juego tan loco como sus personajes.
Respecto a J.A.X., te invitamos a leer la siguiente carta.

◆

Permítanme decirles que su edición especial de Street Fighter II no me gustó. Se hubiera hecho más interesante si hubieran incluído la historia de cada personaje.
Y respecto al lector que se les enojó y que se hace llamar J.A.X., su verdadero nombre es: Tatatataaaan... "Juancho Anastacio Xolulo" (los hemos salvado Axy y Spot) Tiene razón para abreviarlo ¿no creen? Pero la publican, no sean maletas.
P.D. Viva la familia "Adiós, Huercos"

Jorge y Rode Ortíz.

AGUASCALIENTES, AGS.

Bueno, lo que pasó con el especial es que ya no cupieron las historias de los personajes; al final, cuando armamos la revista, preferimos poner más estrategias y quitar las páginas de historias, excepto la de Blanka porque su historia venía integrada a la información, pero seguro viste las historias en la revista 7 año 2 y las 4 faltantes en esta revista.
Como tú otros lectores opinaron lo mismo como Marco a. Serrano B., Pedro Gallardo López y nuestro amigo Arthur C.U.M.
Qué bueno que tenemos lectores con sentido del humor y si publicamos el regaño, también publicamos tu carta para no ser maletas. ¡Claro que sí huercos!

◆

Si sacaron el Mortal Kombat en Game Boy ¿por qué no también lo sacan para el NES?

A.R.G. y L.R.G.

MEXICO, D.F.

Efectivamente los "cerebros" de Game Boy y de NES son de capacidad similar, pero el Game Boy realmente utiliza la mayor parte de esa capacidad para poner en pantalla el juego y para desarrollarlo, en cambio el NES tiene que repartir su capacidad para poner el juego y para poner los colores. Esperamos que Konami logre algo satisfactorio en Turtles Tournament Fighter el cual parece ser el único juego decente de este tipo para el NES.

◆

¿Cuál es la máxima capacidad de programación para cartuchos de SNES y NES, puesto que Street Fighter II es de 16 megas para SNES de 16 bit hay alguno de 8 megas para NES de 8 bit? También quisiera saber si su revista llega a varios países como las americanas y españolas y si ustedes hacen los dibujos de sus portadas ya que me gustan todas las que han sacado; felicitaciones a quien las hace.

Luis Antonio Nolasco Mesa

ZAPOPAN, JALISCO

Street Fighter II Turbo es el cartucho con más megas (20) para el SNES de 16 bit; Kirby's Adventure es el de más megas (6) para NES de 8 bit; el reto que enfrentan los programadores es hacer mejores juegos con menos megas, ya que más megas significa más gráficas, más programación, más trabajo... más costoso el cartucho; pero tampoco quiere decir que si tiene muchos megas automáticamente es bueno (hay algunos de 16 megas que parecen de 4).
Nuestra revista llega a casi toda latinoamérica, aunque hay secciones que se sustituyen o adaptan (como el Dr. Mario).
La mayoría de las portadas las hacemos en Club Nintendo, diseñadas por Francisco Cuevas e ilustradas por Edmundo López. Ya les pasamos tus felicitaciones y las de J. Antonio Tabares Tortolero de Tepic, Nayarit.

◆

Les vamos a hacer una crítica constructiva. En el número 4 año 2 página 50 donde hablan de Bubsy dice "con más personalidad que cualquier puerco espín azul" No hace falta ser científico para saber que se refieren a Sonic. Aceptamos que si no el 100% por lo menos el 90% Nintendo es mejor que otras compañías, pero lo que deberían hacer es mostrar lo bueno que tiene Nintendo y no lo malo que tienen otras compañías.
Cambiando de tema en el editorial del número 5 año 2 dice que

la sección de "Los Grandes" se estructura conforme a las ventas de cada juego. Entonces es medio raro porque generalmente los que ponen ahí son los que acaban de salir y a veces todavía ni al mercado llegan (como Kirby's Adventure) Los felicitamos 5378 veces.

Guillermo Benumea Leyva.
Ricardo Medrano Cadena.
Julián Pedroza Soto.
Alejandro Martínez Morales
MEXICO, D.F.

Lo de Bubsy no lo dijo ni Club Nintendo ni Itochu sino Accolade, "Juegos con pérsonalidad". Nosotros sólo tradujimos, pero como dice nuestro Control de los Profesionales: "Punto final".
Lo que nos dices de Los Grandes de Nintendo tiene una razón; Itochu recomienda los juegos a sus distribuidores autorizados de acuerdo al análisis que de cada título hacen sus expertos en cada C.E.S. De esa forma los distribuidores hacen sus pedidos por adelantado, es decir que, como lo mencionamos, la sección está basada en las ventas pero no al consumidor sino al distribuidor.

◆

Quisiera hacer una recomendación para todos los videojugadores sin excepción: "No truqueen".
Aunque se escuche gracioso es verdad.
Un día reté a un chavo en Fatal Fury 2 y lo único que hizo fue "truquearme". Lo único que hacía era "truquear". Le gané y al volver a entrar volvió a "truquear".
Yo pienso que si truqueas nunca serás un buen jugador, mejor juega bien.

TRIX
MEXICO, D.F.

Pues de inmediato Axy, Spot y demás videojugadores de Club Nintendo estuvieron totalmente de acuerdo.
Truquear se conoce también como "trabar" o cómo "hacer



Conectando patada débil agachado rapidamente hasta marearte



Típica Jugada Chavito

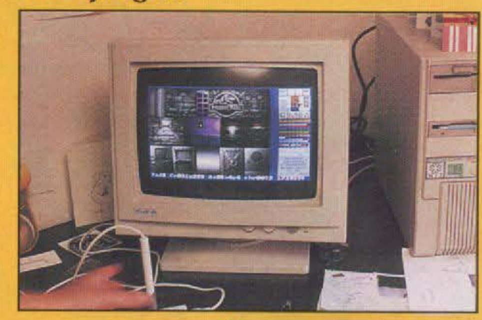
jugadas chavito" (tal vez porque los chavitos de menor edad que no saben jugar son los que a veces recurren a estas jugadas). Es horrible jugar con alguien que repite una sola jugada de la cual es difícil -y a veces imposible- escaparte, defenderte o contra atacar. Lo mejor es tener un amplio repertorio de jugadas... a estos videojugadores, aunque te ganen, los admiras.

◆

Me gustaría que pusieran en uno de sus números una edición de cómo es que se realizan los cartuchos de Nintendo, Super Nintendo y Game Boy especificando puntos como: 1) Diseño, 2) Programación, 3) Armado 4) Portada 5) Distribución. Sobre todo les pediría que pusieran mucho énfasis en la cuestión de la programación sobre todo de los cartuchos de Super NES

Luis Manuel Mejía Ugalde
ZACAPU, MICHOACAN
Barón Flip.
PACHUCA,HIDALGO

Volamos a San José, California a ver a Ocean y luego a Los Angeles a ver a ASC y Malibu Interactive y nos trajimos información sobre cómo se programaba Jurassic Park y Chávez. Esperamos que te agrade a ti y a todos los lectores que querían saber sobre la programación de videojuegos.



◆

Aquí en México ¿dónde puedo estudiar para programador y/o diseñador de videojuegos?

Raúl Martínez Mora
TOLUCA, EDO. DE MEX.
Miguel David Rangel
GUADALAJARA, JAL.
Antonio Casillas Gtz
MEXICO, D.F.
Juan Rodriguez Gutiérrez
CD. CUAUHTEMOC, CHIH.

Realmente desconocemos si en México haya este tipo de carreras. Los programadores que conocemos no estudiaron para hacer videojuegos; son diseñadores gráficos, ingenieros en computación, administradores y, bueno, gente muy talentosa pero que por el destino llegaron a la programación de videojuegos. Si algún lector nos comunica de alguna escuela te lo haremos saber aunque, siendo realistas, no hay productores de videojuegos aquí en nuestro país y habría muy poco campo de trabajo, aunque por otro lado también es cierto que podría ser el inicio de México en los videojuegos.

◆

¿Dónde compran ustedes los cartuchos? ¿Cómo le hacen para terminarlos tan rápido y mostrar las fotos en las revistas cuando apenas salió el juego?

Aníbal Castellanos Ruffel.
MEXICO, D.F.

La mayoría de los licenciatarios nos mandan los prototipos, algunos nos mandan videocassettes o fotos. A veces nos llegan los prototipos de Japón a través de nuestro contacto oriental, pero te podemos asegurar que los mejores títulos llegan a México antes que cualquier lugar de América a través de los Distribuidores Autorizados Itochu.

◆

En su foto de Final Fight 2 (año 2 # 5) aparece Chun Li comiendo ¿es realmente Chun Li?

Edgar Davila Arévalo
ZACATECAS, ZAC.

Vi en una foto de Final Fight 2 a Chun Li ¿es un chistecito? También la ví en otra revista pero no sentada sino peleando en Final Fight 1.

DANIEL SALINAS
CD. JUAREZ, CHIH.
CHRISTIAN CEBOLLEDO GUTIERREZ
MEXICO, D.F.



Pues sí. Sí es tal como nosotros lo publicamos, pero ella no pelea como se publicó en la otra revista. Eso fue un fotomontaje que no sabemos si fue por tratar de ganar una información o sólo por cotorrear.

◆

Quisiera preguntar algo a Axy y Spot.
Mi hermanita pequeña al jugar Tetris en Game Boy no sé qué botones apretó que se tenía que jugar muy rápido y el nivel tenía "cero corazón" ¿Cuál es esa clave y si cambia el final?

Arturo Velasco Gutierrez
CD. GUZMAN JALISCO

La clave es: apretar Abajo, A y Start antes de empezar y agrega 10 niveles al nivel que estés jugando, con lo cual puedes jugar hasta en el nivel 19 pero no cambia ningún final. Dile a tu hermanita que si quiere echarle una manita a Axy y Spot a descubrir secretos.

◆

Tengo SNES y me gustan los juegos que me cuestan más trabajo terminar. Me gustaría que me recomendaran algunos títulos que no termine en dos días.

Erick Javier Z. Sierra
EDO. DE MEX.

Si te gustan los títulos de deportes, ahí tienes muchas opciones. Títulos del tipo de Street Fighter también te pueden ser interesantes pues si los terminas siempre hay un reto adelante.
Si te fijas algo similar pasa con todos los juegos que produce Nintendo. No te aburre jugarlos una y otra vez aunque ya los hayas terminado.

◆

¿Existe un adaptador de cartuchos de Game Boy para NES?

Jose Luis Fuentes Treviño
Laura Elena Bueno
CULIACAN, SIN.

No. Desconocemos si existe alguno "pirata". Nosotros contamos con un aparato especial que nos permite jugar Game Boy en una televisión normal llamado Wide Boy pero es profesional producido por Nintendo. Este aparato es muy caro y ninguna tienda lo vende.

◆

Se les ha olvidado acentuar "Salón" en la sección del "Salón de la Fama". En la sección de los grandes de Game Boy el lugar número 6 es Speedy Gonzales... ¡esa no es su ortografía correcta!

Juan Manuel Reynoso Meza
MORELIA, MICH.

Gracias por tu carta. Aunque las mayúsculas sí se pueden acentuar, SALON y todas las mayúsculas no las acentuamos en la revista porque gráficamente es más estético y no está del todo mal si no los acentuamos; Speedy Gonzales está escrito así por Sunsoft. Eso sí te aseguramos que ya lo habíamos revisado.



◆

Las secciones más interesantes se me hacen Dr. Mario, El Control de los Profesionales y la Bolita de Cristal. ¿Por qué no las agrandan?

Federico Hernandez
GUADALAJARA, JAL.

Cuando tenemos información interesante estas secciones crecen. Por ejemplo en julio y agosto nos llegaron muchísimas cartas y ve cómo creció esta sección. Dr. Mario se hace 50% con sus cartas y 50% con nuestras respuestas pero si no hay una pregunta interesante, no hay qué contestar.

◆

Acabo de comprar el SNES con el Super Mario World y no sé si ya sacaron un Curso Nintensivo pero ya tengo 92 escenas y ya no encuentro más. Ya sé que no soy el único que les escribe y molesta pero por favor quisiera que me atendieran la presente.

Juan Gonzalez Muñoz
TULANCINGO, HIDALGO.

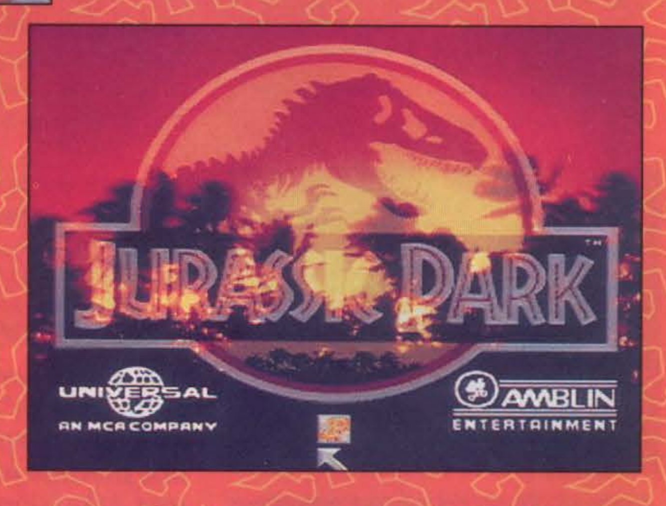
Realmente tomaría mucho espacio un Curso Nintensivo, por eso publicamos una lista de todas las metas. En algunas escenas hay más de una y a veces no es fácil encontrar la segunda meta. A muchos lectores les sirvió esta lista para investigar y descubrirlas por sí mismos pero otros todavía siguen buscando y es imposible saber cuál o cuáles les falta a cada uno, pero como ya son varias las cartas, empezaremos a publciar la forma de llegar a las segundas metas (las difíciles) esperando que las no escondidas ya las hayas logrado.

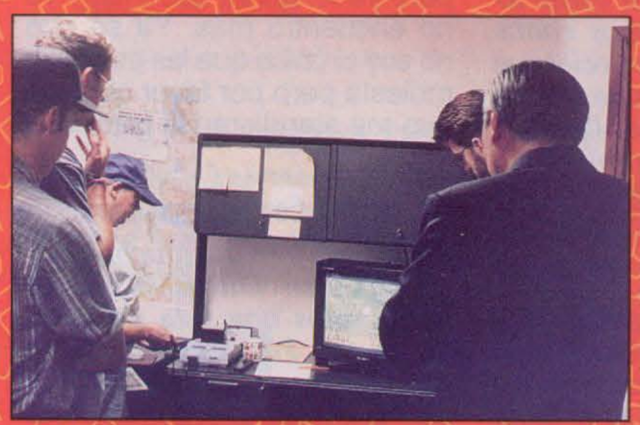
NUESTRA JURASSIC PARK PORTADA



Este es el equipo de programadores ingleses que te sorprenderán cuando juegues Jurassic Park para SNES. Ellos son Chris Kerry encargado de programación de diseño de juego, Steve Kerry encargado de gráficas, Mark Rogers programación complementaria, Jonathan Dunn responsable de sonido, Alan Pashley también encargado de gráficas y Jonathan Beard diseñador del juego y diseño de gráficas.

Ocean es una compañía cuyos juegos se caracterizaban por ser licencias importantes, gráficas buenas pero programación más bien pobre. Ahora que tuvimos la oportunidad de visitarlos en su oficina de San Jose, California, sí nos apantallaron con su nuevo juego de Jurassic Park para SNES.



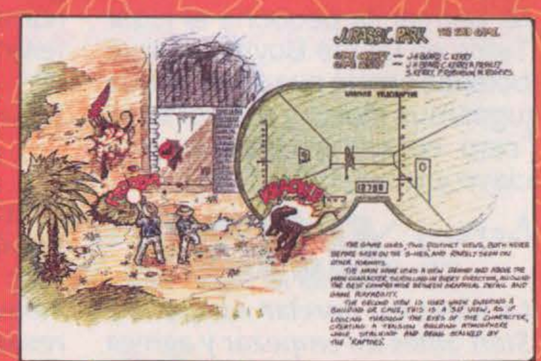


Steve Kerry, nos explicó que ese día que nosotros los visitamos era el primer día en que el juego podía ser realmente jugado. Llevaban más de 9 meses trabajando en este proyecto y hasta ese día estaba armado el juego como para poder jugarlo, analizarlo y depurarlo.

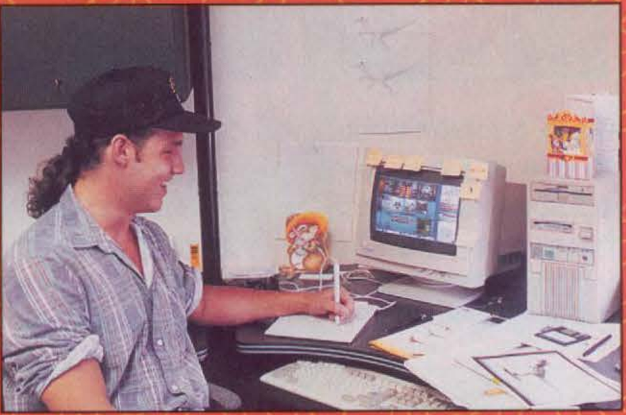
CN: Jonathan, ¿cómo se diseña un juego?

J.B.: Lo más importante es tener una buena historia. En este caso nosotros conocimos la producción de Spielberg desde noviembre del año pasado. Ellos nos comunicaron cuál era la historia de la película, conocimos al diseñador de los dinosaurios y nos dieron todos los detalles importantes pues es gente muy exigente y querían que el juego estuviera a su altura. Después regresamos aquí y trabajamos en la historia y desarollo del video juego.

Jonathan Beard coordinador de proyecto, nos dio los planes que desarrollaron cuando iniciaron el diseño del videojuego. →



Estos son algunos de los gráficos que desarrolló Alan Pashley. Como ves la pantalla de su computadora es el lugar donde pega sus notas para no olvidar detalles que mejoren las gráficas. →





↑ Algunas de las gráficas para los interiores, puertas y paredes. Checa los detalles de iluminación.





Jurassic Park tiene 2 vistas. Una desde arriba en el exterior donde ves al personaje que manejas y otra en el interior donde tú te pones los lentes infrarrojos para entrar a los edificios y encontrar a los Velociraptors. Creénos que esta vista de 3D es impresionante.



Jonathan Dunn nos comentó que este juego introducirá una innovación en el sonido ya que este será "SURROUND" es decir que si tú tienes un aparato de sonido con esta opción podrás conectar ahí tu Super NES y cuando entres a los edificios a buscar a los animales, una pista para encontrarlos será el sonido ya que si se encuentran atrás de ti a la derecha, si está adelante a la izquierda, por ahí lo escucharás. Si no tienes esta opción de todas formas el juego tiene un súper sonido.

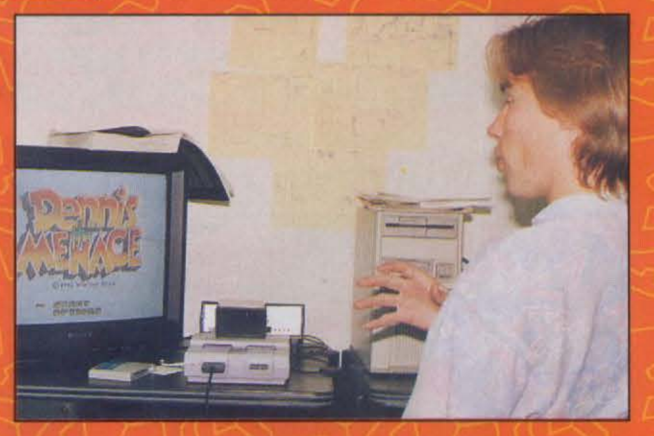






Chris Kerry llegó desvelado porque trabajó toda la noche. El nos comentó que el juego tiene muchos cuartos secretos y cosas escondidas. Aquí lo vemos codificando todas las gráficas sonidos y movimientos para introducir toda la información al programa.

Mark, también encargado de programar nos comentó que el juego tiene algunas opciones simpaticas adicionales al juego en sí, como la posibilidad de hacer diseños en "la computadora de Jurassic Park" y las cápsulas dinosaurescas cuando pones pausa. Entre otros de sus proyectos esta Dennis the Menace.





Jon Beard junto al mapa de la isla donde se desarrolla el juego. Cada tachuela de color es una especie de dinosaurio, item a recoger, entrada al interior, secretos escondidos o cualquier detalle que deba ser programado.





Ocean como es su costumbre hizo la adaptación de una buena película al NES, ahora fue Jurassic Park. En este juego tú tomas el rol del Dr. Grant, quien debe escapar del Parque Jurásico, ya que los Dinosaurios han tomado el control sobre él, pero esto no es tan fácil porque primero debe realizar algunas cosas como restaurar el poder del parque para rescatar a tus amigos; de ello depende tu regreso sano y salvo a casa.

Jurassic Park es un juego de Aventuras donde tú manejas al Dr. Grant a lo largo de 6 misiones; en cada una debes completar un objetivo diferente para avanzar a la otra. La vista que tienes es "Por Arriba" y para combatir a los dinosaurios que se empiezan a poner más difíciles, deberás ir recogiendo armas más poderosas.

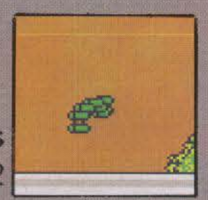
ARMAS EN JURASSIC PARK

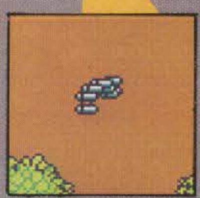
En realidad no hay diferencia en el arma, sino en las balas que encuentras, ya que varían el color y el poder.



Balas Standar
Poder X 1

Balas Verdes
Poder X 2





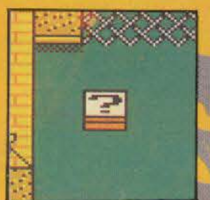
Balas Azules
Poder X 3

Granadas* Poder X 4

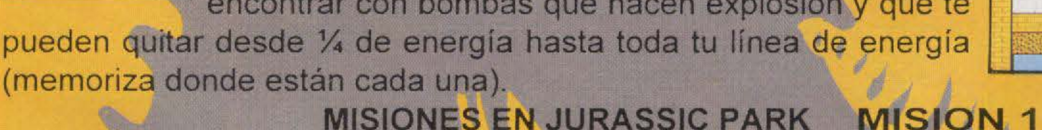
*Mucho ojo porque son muy parecidas a las standar.



CAJAS SORPRESA



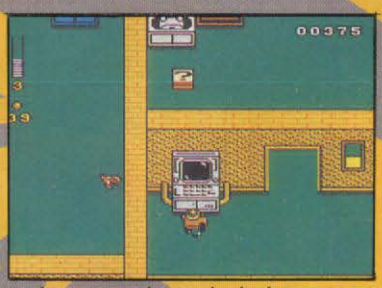
En tu camino hallarás unas cajas con signo de interrogación; estas son las cajas sorpresas y en ellas puedes encontrar premios como energía extra o invisibilidad momentánea, pero también te puedes encontrar con bombas que hacen explosión y que te pueden quitar desde ¼ de energía hasta toda tu línea de energía (memoriza donde están cada una).

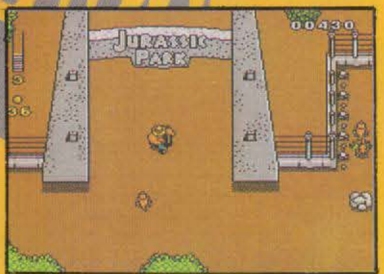


MISIONES EN JURASSIC PARK MISION 1

Esta misión está dividida en 2 secciones. Al principio debes tomar todos los huevos de dinosaurio que se hallan en la sección en la que tú estás para así poder obtener una "Passkey" y entrar a los edificios para buscar la terminal adecuada y poder abrir la puerta principal (cerca de la que estás al empezar).









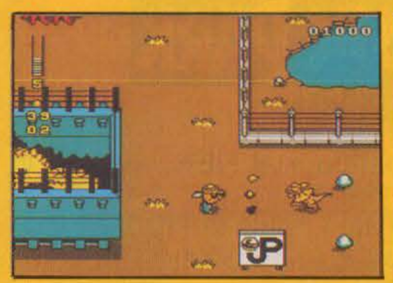
La segunda parte de la primera misión consiste en rescatar a Tim y evitar que los 2 sean aplastados por una estampida de Triceratops; para hacerlo debes escabullirte entre los pequeños espacios que hay entre ellos y evitar ser atropellados (Tim siempre va detrás de ti y cuando lo atropellan a él cuenta como si te lo hubieran hecho a ti).



MISION 2

Al igual que en la misión 1, aquí debes tomar todos los huevos para obtener un Passkey con el que podrás entrar al edificio de los Velociraptors, ya que por ahí es el único lugar por donde puedes alcanzar el río.

Ya en el río avanzarás en una pequeña lancha inflable; para remar debes presionar muchas veces el botón A y tener cuidado con los Brachiosaurus y las fuertes corrientes.

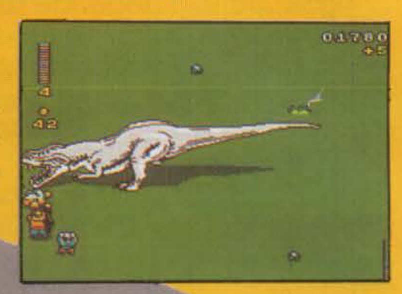








Al final de esta misión te las verás con el T-Rex quien tiene prisionera a Lex; la única forma de atacarlo es dispararle cuando baja la cabeza para atacar. No es fácil pues también debes proteger a Lex y si ella es devorada tú también serás historia.



MISION 3

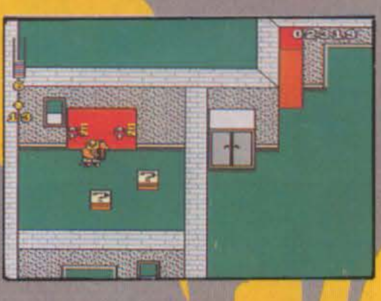
Básicamente en esta misión hay 3 cosas qué hacer:

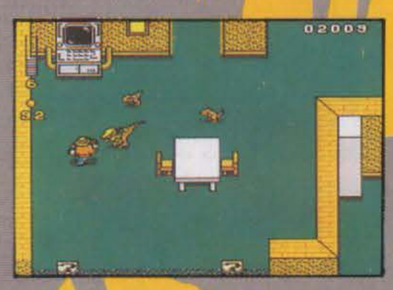
1.- Recoger todos lo huevos de la jungla para obtener el Passkey (recuerda buscar bien porque hay caminos escondidos).

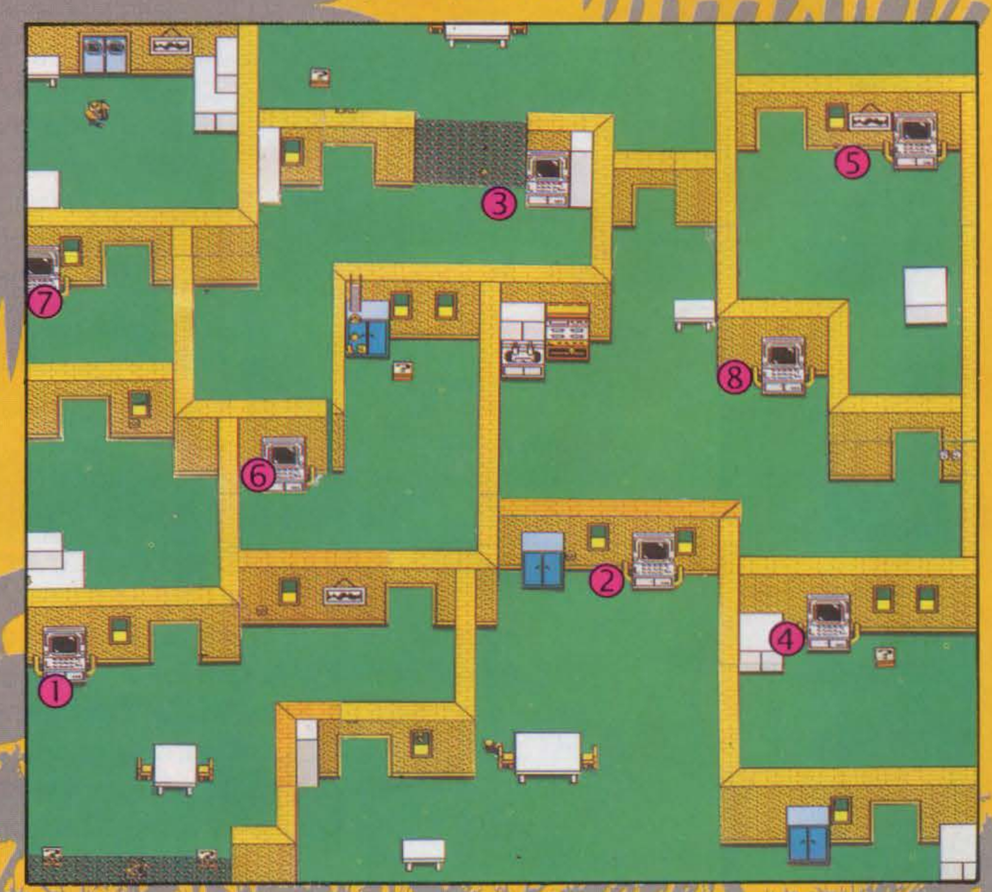
2.- Entrar al edificio cerca del que empezaste para activar los Switchs.

3.- Ir a la terminal de computadoras y activarlas en el órden correcto (checa el mapa para que veas cómo deben ir).



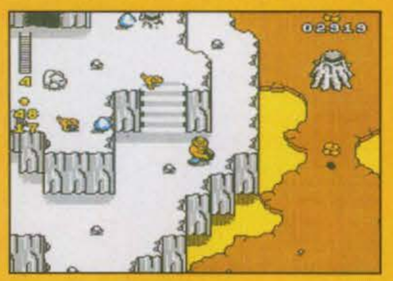


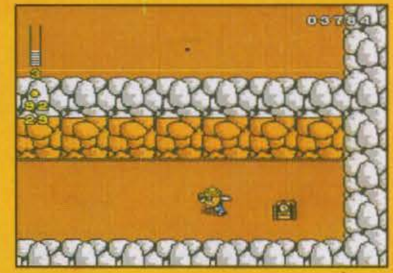


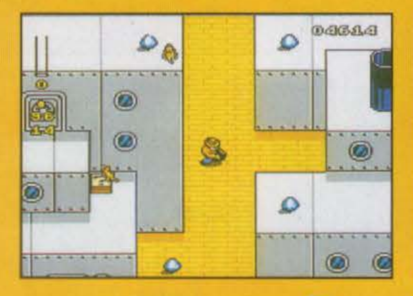


MISIONES 4, 5 Y 6

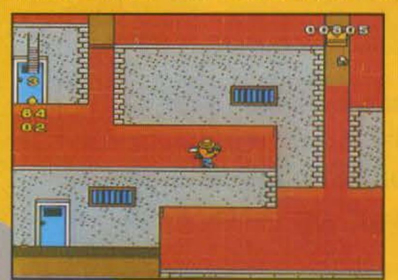
Las últimas misiones ofrecen más reto que las anteriores, ya que los dinasaurios son más agresivos. En la misión 4 debes destruir los nidos de los Raptors, en la 5 debes llegar al muelle para pedir ayuda desde el radio de la barca y en la misión 6 debes llegar al helipuerto para ser rescatado no sin antes tener un encuentro con tu viejo enemigo el Tiranosaurio Rex.









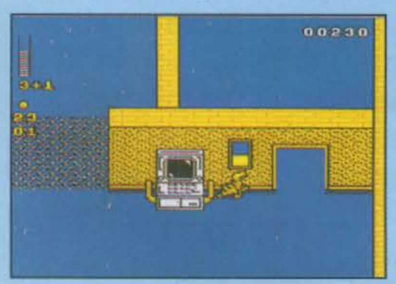




Jurassic Park es de lo mejorcito que le hemos visto a Ocean en bastante tiempo para NES; el nivel de dificultad es bueno pero en sí, la trama del juego no varía mucho y puede ser un poco monótona, por otro lado los colores en general están muy tristes.

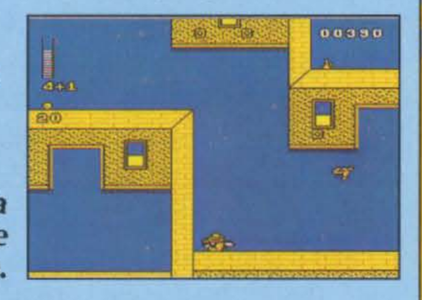


Aquí te damos la localización de varias vidas escondidas en este juego.

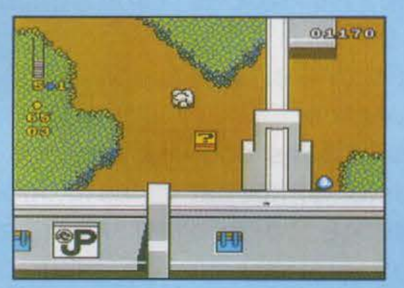


En el primer edificio de la Misión 1 camina detrás de la pared que indica la foto para hallar la primera.

En el segundo edificio también de la primera misión camina por donde indicamos para encontrar la segunda.



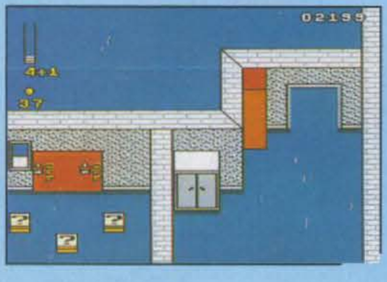
En la segunda misión encontrarás una vida en la pared que muestra la foto en la jaula de los raptors.





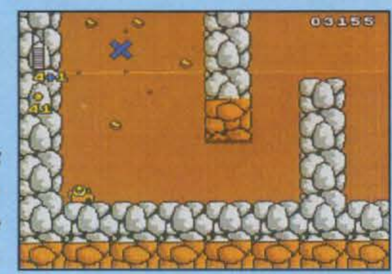
Si tomas todos los huevos que están flotando en el rió te regalarán una vida extra.





En el edificio de los Switchs de la Misión 3 busca detrás de esta pared para encontrar una vida más.

En la última cueva de los raptors camina donde indica la foto para obtener la última vida escondida pero házlo antes de poner la bomba.

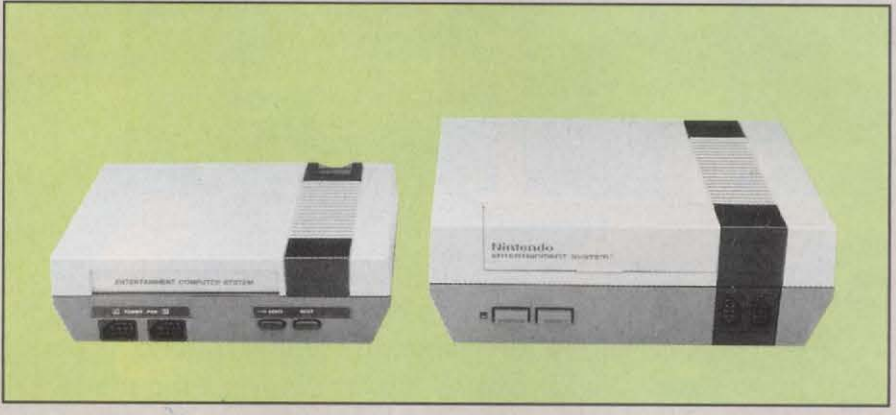


¿Qué hay dentro de...?

La PIRATERÍA

En el pasado CES de Chicago tuvimos la oportunidad de platicar con Lynn E. Hvalso y Perrin Kaplan de Nintendo of America, quienes nos platicaron de un problema que se da por todo el mundo y que afecta al mercado de los videojuegos: la piratería.

Apenas el pasado mes de mayo dos compañías taiwanesas recibieron la orden de pagar 24 millones de dólares por daños por vender videojuegos piratas Nintendo. Una corte distrital en Arizona, E.U.A. encontró que estas 2 compañías, sus subsidiarias norteamericanas y 4 ciudadanos taiwaneses habían infringido al menos 28 registros de derechos de autor (Copyright). La orden prohibió distribuir estos videojuegos en cualquier parte del mundo y ordenó el pago mencionado a Nintendo of America.



Descubre las 1000 diferencias. Como pista te diremos que el de la izquierda es pirata y si se descompone... no tiene remedio.

"Esta es una victoria significativa de la guerra de Nintendo en contra de los videojuegos piratas que le han costado a NIntendo y a otras compañías norteamericanas dos mil millones de dólares en pérdidas anuales" dijo Lynn E. Hvalso, General Counsel de Nintendo.

Nintendo descubrió las operaciones de esta compañía durante las investigaciones de videojuegos piratas en Taiwan y otros países. Los acusados quienes se autonombraban "Nintendo Electronic Company" y "NTDEC" en un ilegal uso de la popular marca Nintendo eran al parecer los productores de videojuegos piratas más grandes en Taiwan. Ellos mencionaron que podían producir 1.2 millones de videojuegos piratas anualmente. Reportaron sus ventas mundiales incluyendo más de 2 millones de dólares a un solo cliente en México.

Lynn nos proporcionó algunas fotografías que nos muestran claramente la variedad de productos piratas (no autorizados por Nintendo) que en muchas ocasiones tratan de sorprender a los consumidores y, claro, al no tener el menor control de calidad ni tener que pagar creativos ni programadores, los venden mucho más baratos.

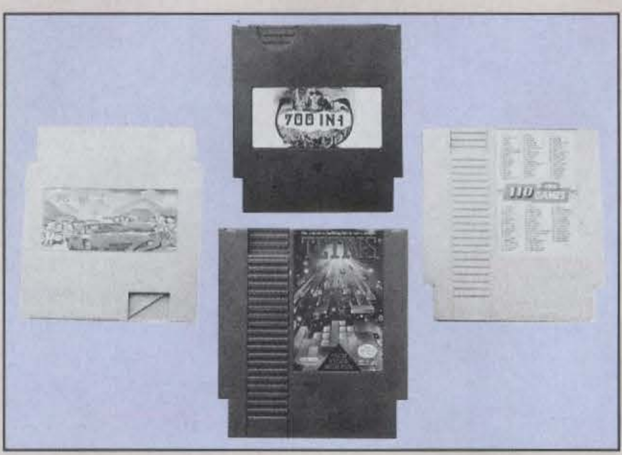




← Así es como son en realidad los Sistemas SNES y Game Boy, no te dejes engañar.

esta es la nueva imagen del NES para que te vayas familiarizando con él. →





¿700 en uno? ¿76 en uno? ¿110 en uno?

Lynn nos comentó lo triste que es para un productor muy creativo ver su juego que le tomó tanto tiempo y esfuerzo y de repente llega un tipo sin escrúpulos y se vuela la idea sin más ni más. (Es como cuando alguien hace una tarea muy completa y bien documentada y media hora antes de entregarla el más burro y flojo se la toma prestada, la copia igualita y sacan la misma calificación. ¡No es justo!)

Algo así hemos sentido en Club Nintendo cuando vemos nuestras fotos hechas calcomanías no autorizadas (y además mal hechas) La verdad nos tomó mucho tiempo como para que un CENSURADO se las vuele sin más ni más o cuando la revista EGM tomó un dibujo nuestro para ilustrar una sección (bueno, esa vez nos dio coraje y gusto).

Lo peor que nos tocó ver y por lo que te decimos "aguas" es que en México encontramos una versión PIRATISIMA de lo que le dicen Street Fighter III. La caja parece original de Capcom con los sellos de calidad Nintendo pero absolutamente pirata. Claro, las alteraciones hechas al programa son nefastas (o sea peor que malísimas) pero de eso no te darás cuenta hasta ver que el cartucho es diferente y luego al ponerlo en el SNES.

No te dejes sorprender por éste o algún otro juego pirata. La manera más segura es comprar en los distribuidores autorizados Nintendo y tiendas departamentales que te garantizan que el producto es original. Sí. Por supuesto que el precio es más elevado y la razón principal es porque cada producto paga los impuestos marcados por nuestro gobierno, pero puedes estar seguro que nunca te llevarás alguna desagradable sorpresa.



No te vayas con la finta: Street Fighter III no ha salido ni en Arcadias.



¿Crees que Capcom autorizaría porquerías como ésta?



CURSO

Nintensivo




De antemano te decimos que éste es un supertítulo para ti que querías un buen juego para NES.



Niagara

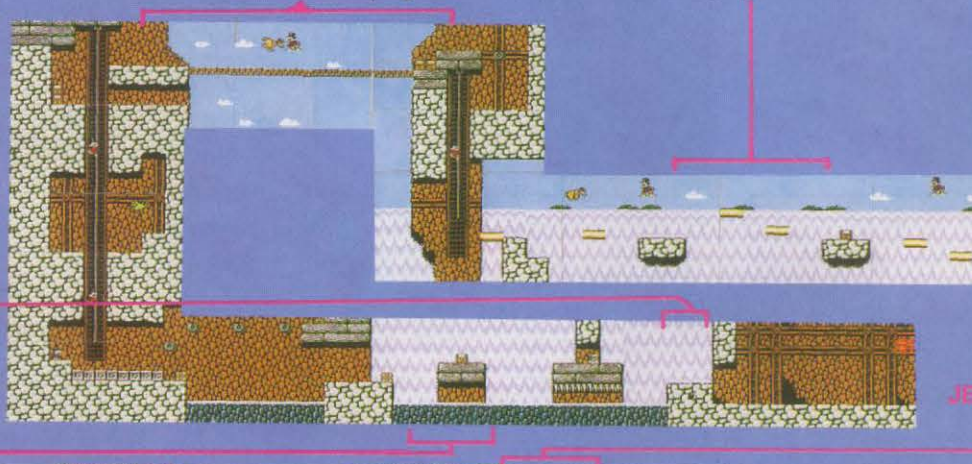


Antes de entrar con el jefe salta para obtener energía (sólo en Easy o Normal)

Pasa esta parte saltando con el pogo.

Los tres primeros troncos pásalos saltando normal y los tres siguientes salta utilizando el pogo.

Aquí tienes que agacharte o saltar con el pogo y en la siguiente salta sobre los troncos utilizando el pogo.

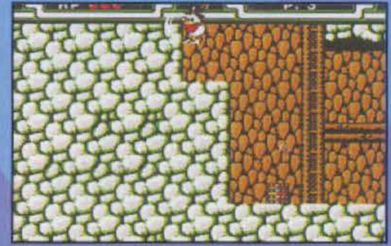


JEFE

1°

PIEZA DE MAPA

Presiona el control hacia la pared un momento, después salta y en lo más alto golpea con el pogo un bloque que no se ve para que puedas seguir avanzando.



Jala el bloque hacia la izquierda para rebotar con el pogo y llegar hasta arriba.

Con el último pogo rebota sobre la caja para entrar por el camino que está en lo alto de la cascada.



Aquí Ciro te dará un adaptador de metal para que rompas los bloques de tabiques cuando saltes sobre ellos con el pogo.



MOVIMIENTOS



Izquierda, Derecha: Para desplazarte

Arriba, Abajo: Para subir o bajar por las cuerdas (Abajo también lo utilizas para agacharte)



A: Presiónalo para dar un salto.







Para golpear con el bastón tienes que presionar un momento el control hacia el objeto hasta que Mc. Pato se coloque en la posición de la primera foto y presiona B para que golpee.

Si saltas y dejas presionado B, Mc. Pato utiliza el bastón como "pogo" para saltar más alto (el salto puede variar dependiendo del tiempo que dejes presionado B)



Hay varios objetos que si ejecutas la jugada de golpear con el bastón los enganchas y presionando el control hacia tu espalda los jalas.







En cualquier aro, con sólo saltar -a manera de caerle- te quedas colgado.







Jala el barril y rompe la roca de la derecha para que lances la otra roca hacia el cofre.

Salta y presiona el control hacia la cascada para entrar por un camino oculto; ya dentro de la cascada repite la jugada.

Tira la balsa y salta con el pogo sobre ella para alcanzar el cofre de arriba.

Golpea la balsa para que te subas. Ya arriba presiona el control hacia la pared y golpéala con el pogo para que avances. (Agáchate para que no te tire el techo).



JEFE

Mantente en cualquiera de las esquinas; ahí no te hará daño (sólo si dispara salta hacia el centro) y espera el momento apropiado para saltar sobre él con el pogo.



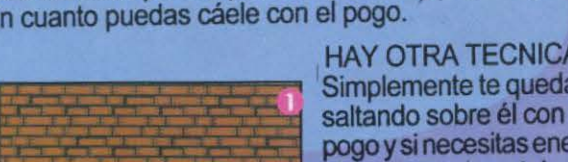




Terminando esta escena compra la estrella para tener un contenedor más de energía.

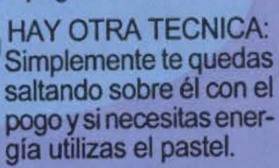


Bermuda



ULTIMO JEFE

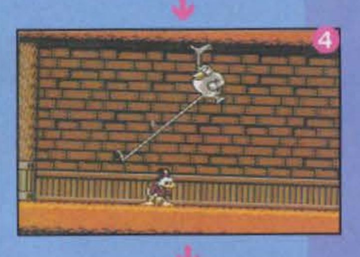
Si te quedas frente a él no te hará daño.(1 a 4)
Cuando suba pásate por debajo de él y aléjate. (5 a 7)
En cuanto puedas cáele con el pogo.

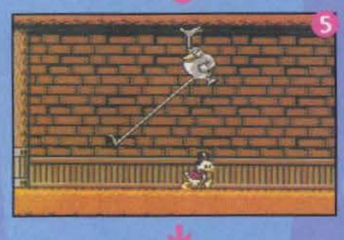


HAY OTRA TECNICA:
Simplemente te quedas saltando sobre él con el pogo y si necesitas energía utilizas el pastel.

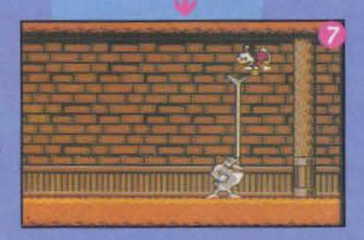


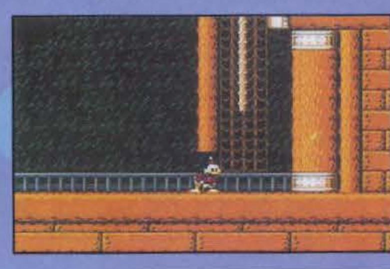




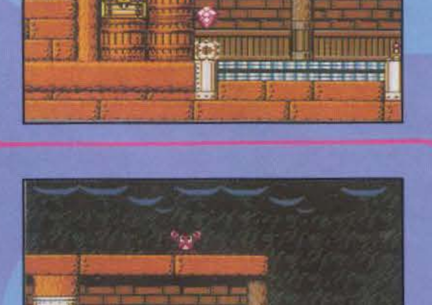








Esta puerta desaparece cuando terminas todas las escenas.



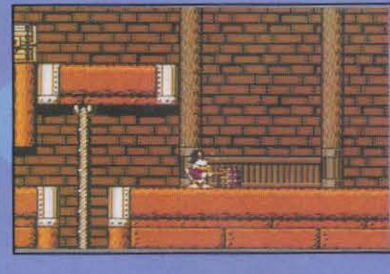


Jala el aro del cañón para destruir la pared.

Si golpeas algunos barriles obtienes premios o ratas.



Jala la palanca hacia la derecha para sacar el cofre.





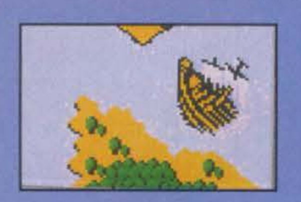
Jala el barril para que saltes con el pogo sobre él y alcances la vida.

Cuando avances sobre la balsa pásate por arriba de los bloques sin tardarte demasiado.



Recuerda que si te quedas quieto, estos enemigos dejarán caer la concha frente a ti sin tocarte.





Jala la palanca hacia la izquierda para que saltes sobre el cofre con el pogo y alcances la vida.



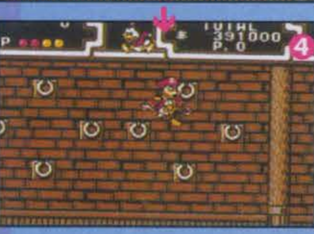
JEFE

Colócate como indica la foto hasta que el jefe se coloque al lado de ti. (1)
Entonces salta y cáele con el pogo. (2)
Mientras está parpadeando esquívalo y cuando deje de parpadear repite la jugada. (3 a 4)

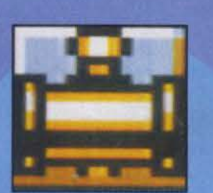








Salta de cuerda en cuerda lo más arriba que puedas.



Con Ciro obtienes un adaptador para romper los bloques de tabique, golpeándolos de lado.

Salta antes de entrar con el Jefe para obtener energía. (sólo en Easy o Normal).



1UP

PIEZA DE MAPA

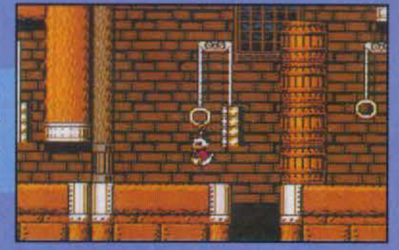
HAY OTRA TECNICA:

Al llegar con el Jefe inmediatamente colócate donde indica la primera foto para que el JEFE se quede saltando de un lado a otro sin subir a los aros; así cuando quieras, le caes con el pogo y repites la jugada.





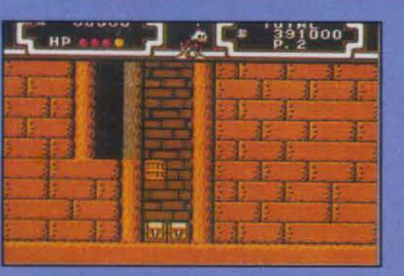
Cuélgate de los aros para levantar las puertas.



Colócate donde indica la foto y salta hacia la derecha utilizando el pogo.



Salta hacia la derecha utilizando el pogo.

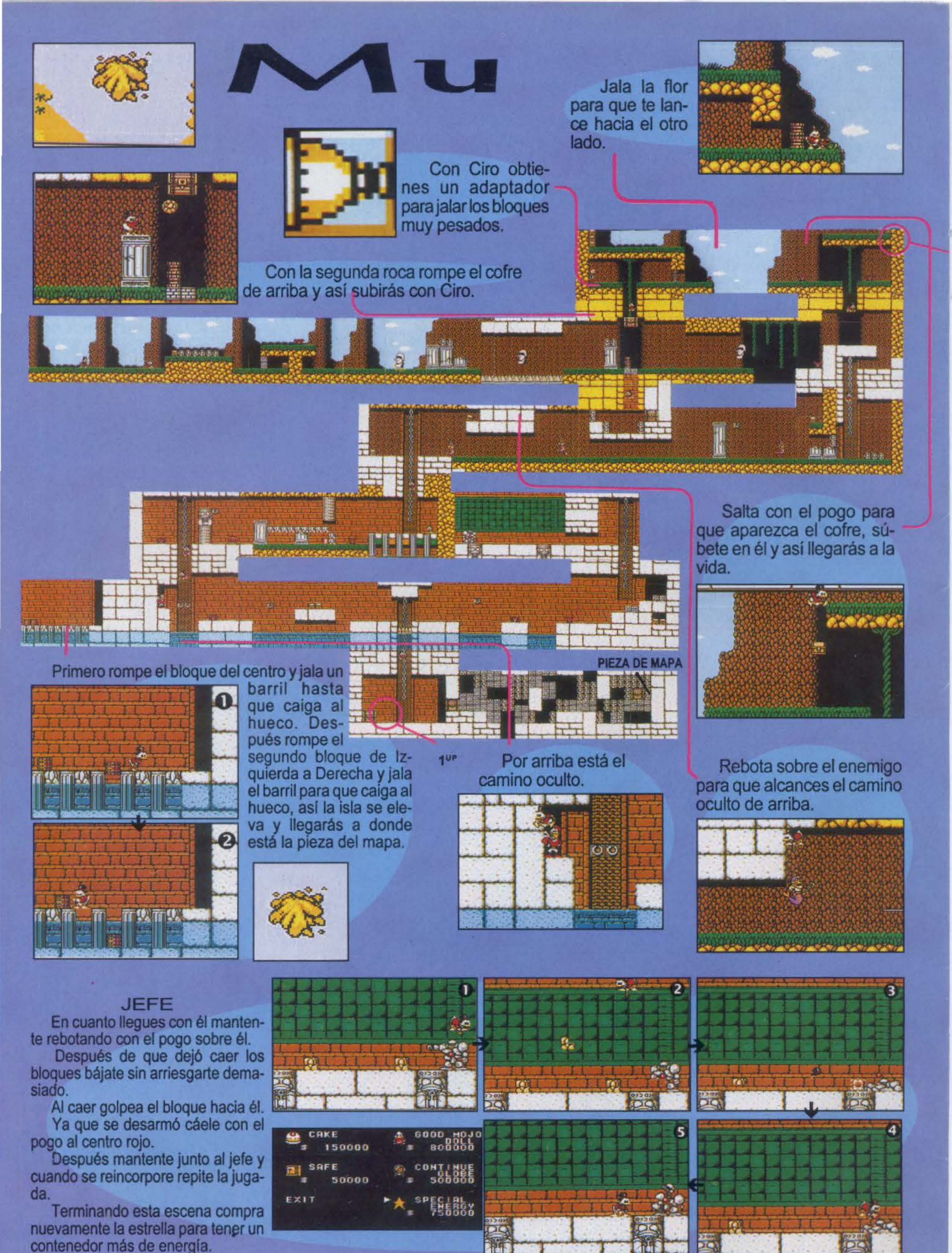




Terminando esta escena compra la pieza del mapa del tesoro.



Mu



JEFE

En cuanto llegues con él mantente rebotando con el pogo sobre él.

Después de que dejó caer los bloques bájate sin arriesgarte demasiado.

Al caer golpea el bloque hacia él.

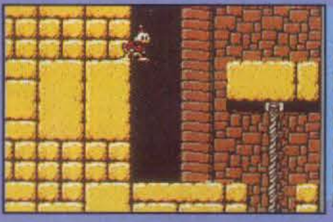
Ya que se desarmó cáele con el pogo al centro rojo.

Después mantente junto al jefe y cuando se reincorpore repite la jugada.

Terminando esta escena compra nuevamente la estrella para tener un contenedor más de energía.

Egypt





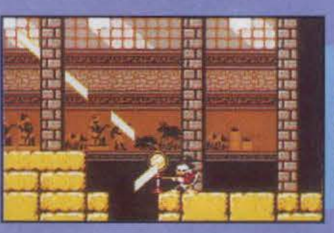
En la parte inferior hay un camino hacia el cofre y en la parte superior hay un camino hacia la parte izquierda del mapa.



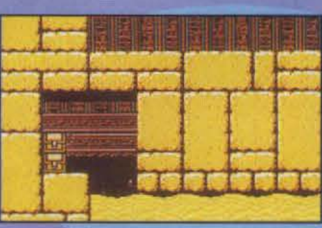
Colócate donde indica la foto para obtener energía (sólo en Easy o Normal)



Rompe los bloques para caer por el hueco.



Jala el espejo para abrir camino hacia abajo.



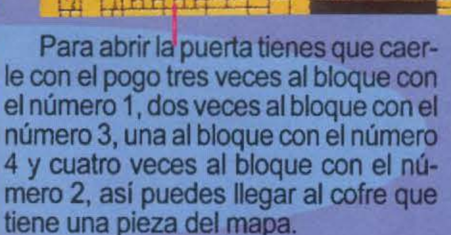


Para llegar a los cofres de la izquierda tienes que hundirte un poco en la arena y avanzar saltando por debajo de los bloques.



Salta la parte de los cuadros pequeños porque está hueca esa zona.









Para abrir la puerta tienes que caerle con el pogo tres veces al bloque con el número 1, dos veces al bloque con el número 3, una al bloque con el número 4 y cuatro veces al bloque con el número 2, así puedes llegar al cofre que tiene una pieza del mapa.



Cuélgate del aro y de ahí salta a la plataforma para bajarla y puedas subir por la cuerda.

JEFE

En cuanto llegues con él, colócate junto a la orilla izquierda y espera a que te dispare para saltar su rayo.

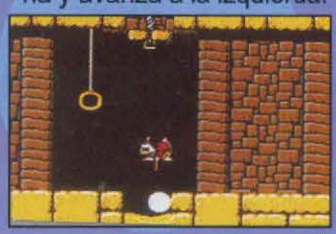
Si empieza a hundirse junto a ti salta y cáele con el pogo.

Si está muy lejos, mejor no intentes pegarle.





Rompe los bloques con el pogo y déjate caer por la arena y avanza a la izquierda.





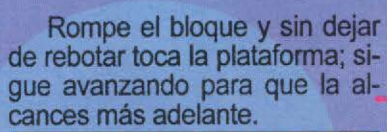


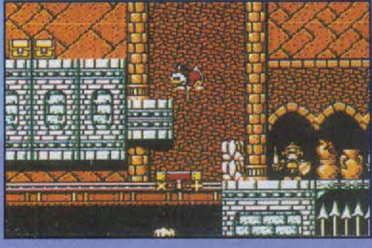


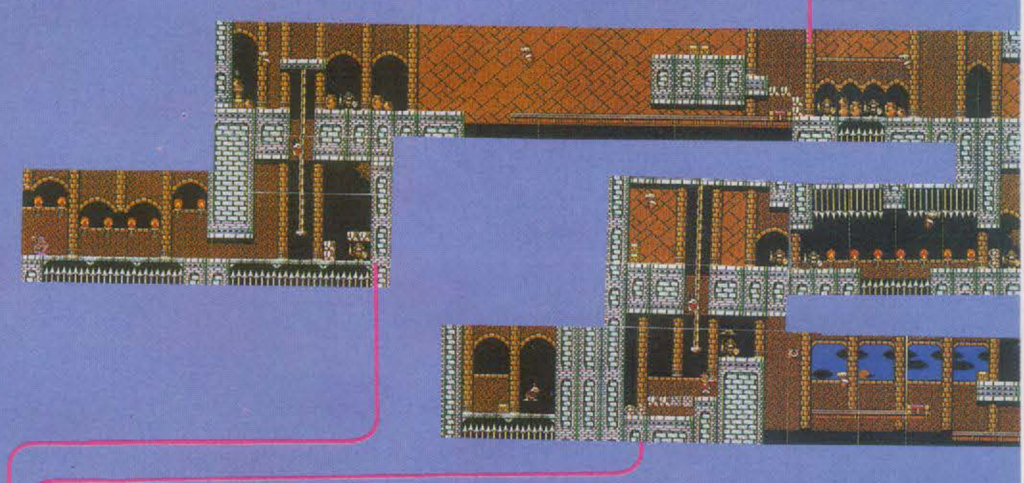


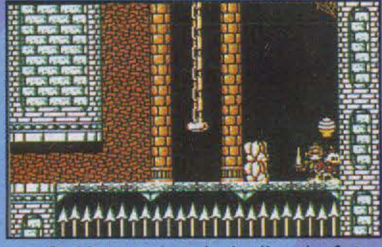
Sin dejar de avanzar salta y cáele con el pogo a las manos hasta llegar a la otra orilla y déjate caer por el lado derecho.

Rompe el bloque y sin dejar de rebotar toca la plataforma; sigue avanzando para que la alcances más adelante.





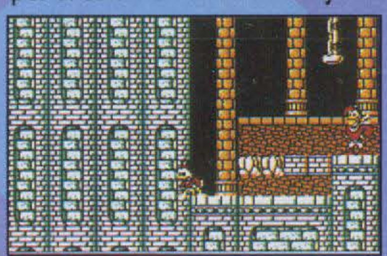


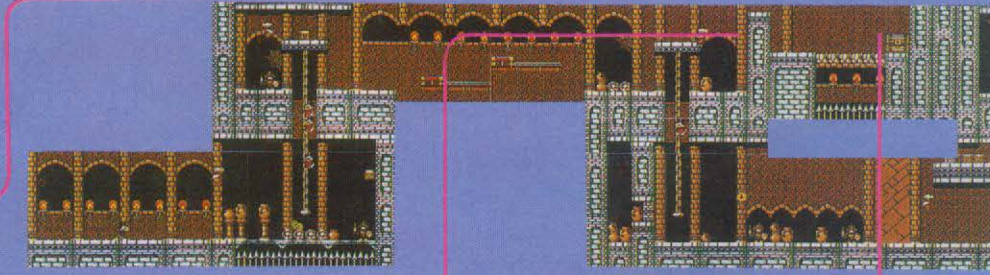




Colócate donde indica la foto para obtener energía (sólo en Easy o Normal)

Rompe las rocas para entrar por el camino oculto de abajo.





Salta por donde está el cofre para que aparezca el bloque y puedas seguir avanzando a la derecha.



Con el pogo rompe el piso de bloque para llegar al camino oculto que está abajo.



Scotland

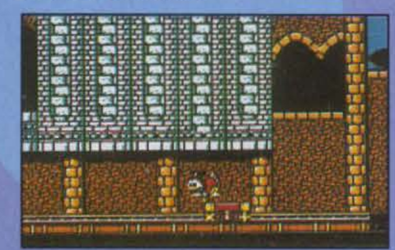




Al tomar esta pieza juntas el mapa completo y automáticamente llegas a la escena de Under Ground, así que hacemos un paréntesis ( ) para seguir con la escena escondida.

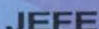


La segunda columna de derecha a izquierda es falsa, así que utiliza el pogo para saltar alto y entrar al camino que está dentro de las columnas.



Jala el objeto que está pegado a la pared para que aparezca el bloque de arriba y puedas seguir avanzando.





JEFE

Mantente saltando y cuando veas quién es el verdadero cáele con el pogo. (1 y 2)
Cuando lance remolinos ten cuidado de no tocarlos. (3)
Recuerda estar en constante movimiento de lado a lado por si te lanza un rayo, no te toque. (4)









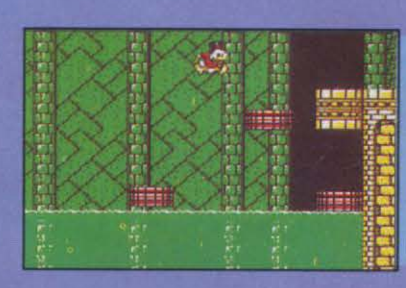
Terminando todas las escenas te vas automáticamente al barco pirata.



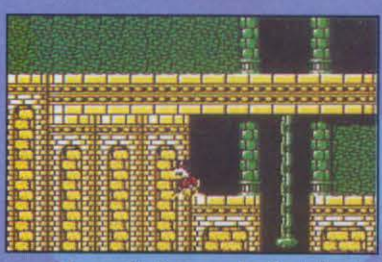
Underground



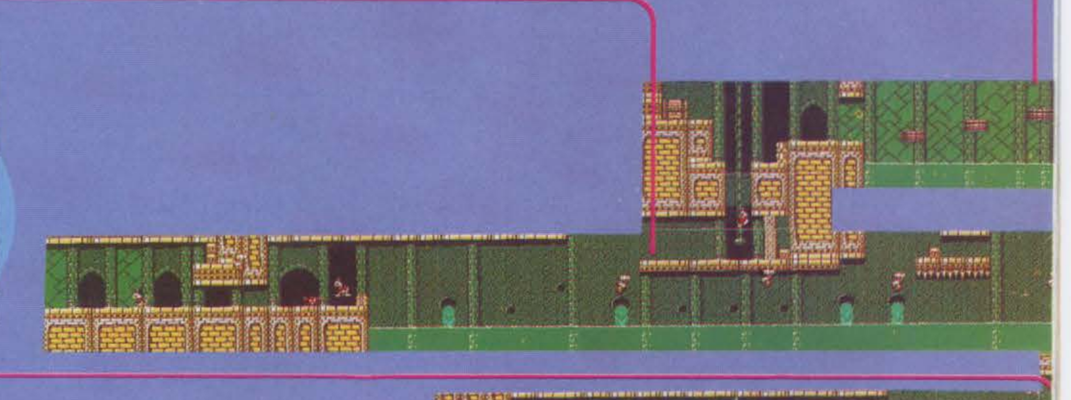
Aquí el camino se divide; si te sigues por abajo es más difícil, y si quieres irte por arriba rebota con el pogo sobre la balsa y después en la mano.



En estas plataformas tienes que saltar rápidamente porque se caen. Si te dejas caer a la plataforma de abajo sin dejar de avanzar entras por un camino oculto que hay abajo.

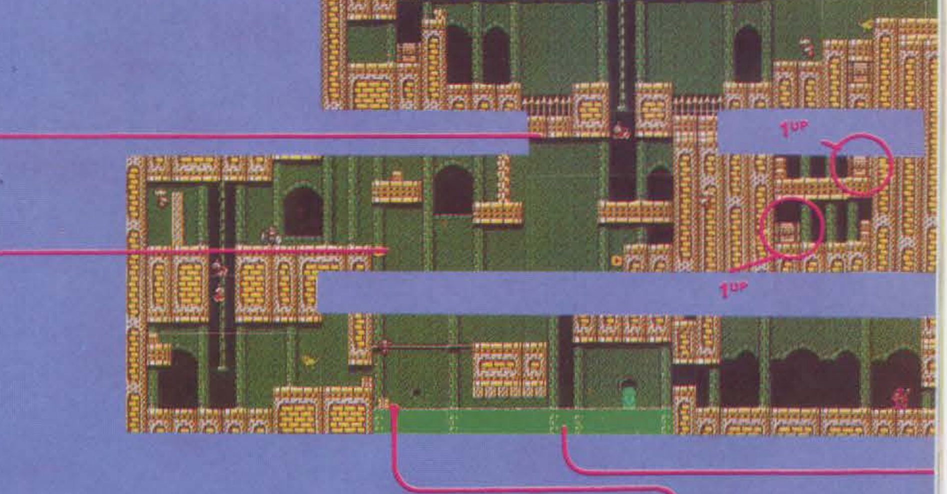


Si continúas a la izquierda llegarás al cofre.



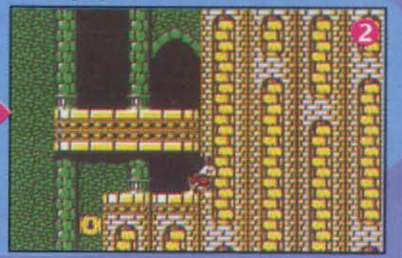
Rebota sobre la mano para llegar del otro lado.



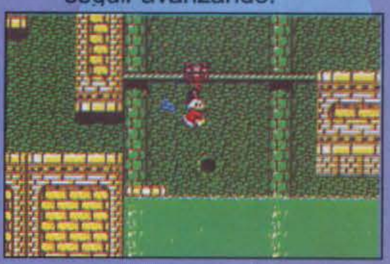


Después de activar el bloque, pon la flecha hacia abajo, rápidamente regrésate donde indica la foto, abre camino y salta a la plataforma de abajo, así llegas al camino oculto de abajo para tomar la vida del cofre.





Salta sobre la balsa para colgarte y seguir avanzando.

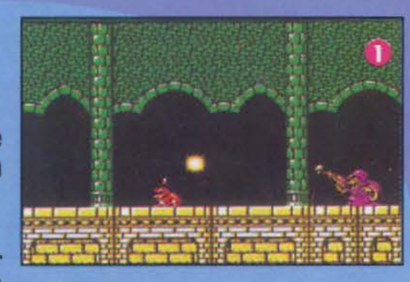




JEFE

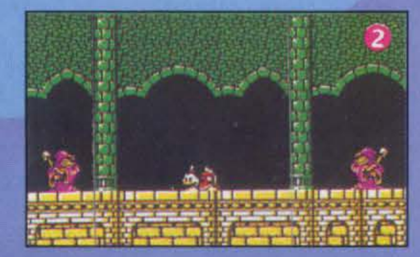
En lo que analizas su secuencia, permanece al centro y agachado para que no te toquen sus disparos.

En cuanto veas cuál es el verdadero enemigo, da un pequeño salto hacia él y rebota con el pogo para caer sobre el enemigo; repite la jugada hasta eliminarlo.





Rebota sobre la balsa y después en la mano para seguir avanzando.

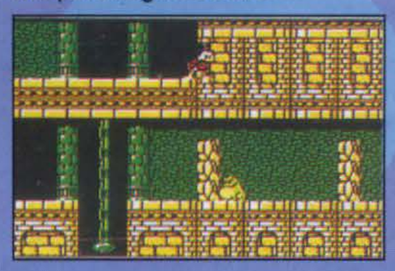


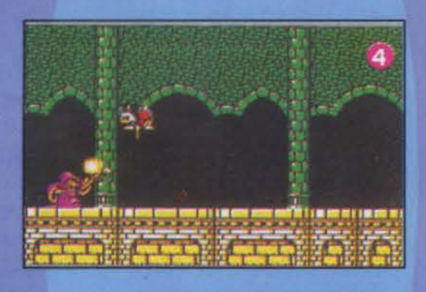


Al ir cayendo presiona el control hacia la izquierda para que puedas abrir el cofre y sigas bajando.

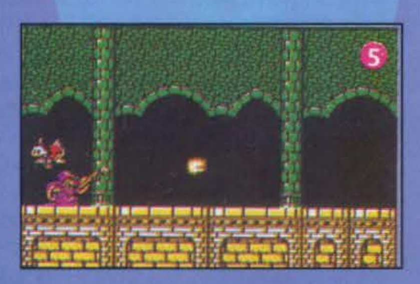


Sigue avanzando a la derecha para llegar al cofre.



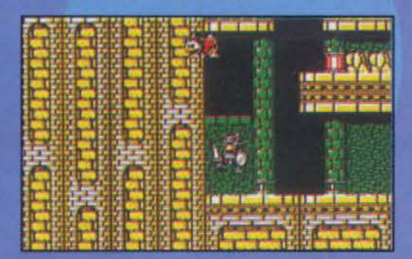


Rebota sobre el enemigo para llegar al camino oculto que está arriba y así llegarás al cofre con la vida.



Salta desde la orilla para llegar adonde indica la foto y llegues al cofre.





Después de terminar esta escena regrésate a terminar Scotland.

LOS RECORDS

ALIEN III
ALAN V. OLVERA CORDOBA
JOSE BONILLA DELGADO
PABLO BONILLA DELGADO
SAMUEL BONILLA DELGADO
BART VS. THE SPACE MUTANT
FERNANDO ZEPEDA ORTEGA
FRANCISCO ORTEGA GAMBOA
BATTLE OF OLIMPUS
JOSE IGNACIO LANZAGORTA
BATMAN RETURNS
ALAN V. OLVERA CORDOBA
J. MAURICIO LAGUARDIA L.
RICARDO COSTILLA FRASCO
JOSE BONILLA DELGADO
PABLO BONILLA DELGADO
SAMUEL BONILLA DELGADO
ARTURO NAJERA LOM
FERNANDO ACEVES PRECIADO
ADOLFO ALMAZAN SANCHEZ
GERARDO CELAYA ALMAZAN
LUIS FERNANDO VERTIZ REYES
PASCUAL R. ZERECERO
CHRISTIAN Y FCO. ECHEGARAY
J. MANUEL CASTRO ESQUIVEL
ISMAEL URDIALES SALAZAR
HECTOR G. MEJIA MANCISIDOR
BATMAN 2
FERNANDO ZEPEDA ORTEGA
FRANCISCO ORTEGA GAMBOA
BATMAN R. O. J.
RODRIGO LOPEZ AVILA
FERNANDO ZEPEDA ORTEGA
FRANCISCO ORTEGA GAMBOA
BUBSY
ALAN V. OLVERA CORDOBA
ADOLFO ALMAZAN SANCHEZ
BRAWL BROTHERS
RODRIGO LOPEZ AVILA
CASTLEVANIA III
J. CARLOS CAMPOS CORDOBA
ISMAEL URDIALES SALAZAR
CONTRA III
J. CARLOS CAMPOS CORDOBA
CYBERNATOR
MARCO A. JIMENEZ BOJALIL
DEATH VALLEY RALLY
J. DEODATO G. VILLALPANDO
RODRIGO GIL FLORES
DUCKTALES
PABLO BONILLA DELGADO
DOUBLE DRAGON II
ISRAEL GOMEZ
SUPER DOUBLE DRAGON
J. CARLOS CAMPOS CORDOBA
FATAL FURY
ALBERTO ZUNO MONDEUR
GUILLERMO LEGORRETA A.
GOAL!
LUIS ALBERTO ZUNO MONDEUR
CLUB CSSF
GUN FORCE C.
ISMAEL URDIALES SALAZAR
HOOK
RODRIGO LOPEZ AVILA
KRUSTY'S FUN HOUSE
JOSE MANUEL CASTRO ESQUIVEL
LOLO
J. CARLOS CAMPOS CORDOBA
MAGU C. SWORD
CHRISTIAN Y FCO. ECHEGARAY
MANIAC MANSION
J. MANUEL CASTRO ESQUIVEL
MICKEY MOUSE
L. ALBERTO ZUNO MONDEUR
J. CARLOS CAMPOS CORDOBA
MUSYA
RODRIGO LOPEZ AVILA
MEGA MAN III
JUAN CARLOS CAMPOS CORDOBA
MEGA MAN IV
CARLOS A. MARTINEZ HUERTA
S. WARS
SAMUEL BONILLA DELGADO
NINJA GAIDEN III
RODRIGO LOPEZ AVILA
PUNCH OUT!
MARTIN HERNANDEZ MARQUEZ
POWER MOVIES
VICTORE LECHUGA MOLINA
RIVAL TURF!
RODRIGO LOPEZ AVILA
ROAD RACER
FERNANDO ZEPEDA ORTEGA
FCO. ORTEGA GAMBOA
ROYAL RUMBLE
KOHJI ALFREDO SAIKI RAMOS
STAR FOX
EFRAIN FUENTES MILLAN
SUPER BOWLING
LUIS ALBERTO ZUNO MONDEUR
SUPER MARIO WORLD
P. ALBERTO MIRANDA TREJO
JACCOBI VALENCIA GARCIA
SMB C.LUB
JOSE BONILLA DELGADO
PABLO BONILLA DELGADO
SAMUEL BONILLA DELGADO
GUILLERMO LEGORRETA A.
ALEJANDRO BAUTISTA SOLORIO
C. ISMAEL URDIALES SALAZAR
SUPER MARIO BROS
J. ULISES ALONSO REYES
FERNANDO FABIAN ROSALES O.
SUPER MARIO BROS 2
ALVARO VAZQUEZ
FERNANDO ZEPEDA ORTEGA
FRANCISCO ORTEGA GAMBOA
SUPER MARIO BROS 3
FERNANDO FABIAN ROSALES O.
SUPER MARIO KART
RODRIGO DIEZ GARGARI
ALFREDO TORRES F.
MARIO ALBERTO CHAVEZ S.
L. ALBERTO ZUNO MONDEUR
ISMAEL URDIALES SALAZAR
J. CARLOS CAMPOS CORDOBA
SUPER BOWLING
L. ALBERTO ZUNO MONDEUR
STREET FIGHTER II
J. CARLOS CAMPOS CORDOBA
GUILLERMO LEGORRETA ANDRADE
C. ISMAEL URDIALES SALAZAR
STREET FIGHTER II TURBO
DANIEL SUAREZ ELIZARRARAS
FCO JAVIER PUENTE FARFAN
ALEJANDRO DE LOS RIOS CHIQUITO
ALFREDO DE LOS RIOS CHIQUITO
TAZMANIA
MARCO A. JIMENEZ BOJALIL
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
MARCO A. JIMENEZ BOJALIL
ENRIQUE TAKESHI SAIKI RAMOS
LUIS YOCHI MORALES SAIKI
T. M. N. T. I
IVAN DEODATO GONZALEZ V.
T. N. M. T. II
IVAN DEODATO GONZALEZ V.
RAUL ESTEVEZ PLASCENCIA
ALVARO VAZQUEZ
OSCAR ESCALONA
FERNANDO FABIAN ROSALES O.
T. M. N. T. III
IVAN DEODATO GONZALEZ V.
J. CARLOS CAMPOS CORDOBA
T. M.N. T. IV
RODRIGO DIEZ GARGARI
IVAN DEODATO GONZALEZ V.
SIMPSONS
ERIC RONQUILLO CARREON
THE COMBATRIBES
MARCO A. JIMENEZ BOJALIL
THA FLINSTONES
CARLOS A. MARTINEZ HUERTA
THE LITTLE MERMAID
CARLOS A. MARTINEZ HUERTA
ZELDA
ISMAEL URDIALES SALAZAR
ZELDA III
RODRIGO LOPEZ AVILA
RAUL ALDANA

GRACIAS A:
ALFONSO SERRANO
ANDREXLER
PABLO M. BARRERA
JOSE E. REYES G.
J. ANTONIO NIEVES
ROBERTO PADILLA P.
ROBERTO CELIS
JORGE FERNANDEZ M.
EMIL VON ROTH
ROGELIO MEDRANO
JESSICA ALEJANDRA MOLINA
NARCISO M. SALAZAR
DIEGO EZRRE
M. ANGEL ACUÑA
EDGAR GUEVARA
CYNTHIA PAOLA YEE
RICARDO E. FLORES O.
CARLOS A. LOPEZ C.
M. ARTURO DE LA FUENTE S.
M. ANTONIO ARCOS DE LA F.
JORGE FABIAN MARTINEZ
CGOH-C4
JORGE G. MARTINEZ L.
JORGE MORALES OSUNA
IVETTE Y JOSE
PAUL LOZANO ROMERO
CORAL ROJAS SERRANO

CONTESTAMOS A:
J. MANUEL CASTRO ESQUIVEL
J. OCTAVIO PALOMEQUE A.
ISAAC CRUZ RANGEL
LEOPOLDO LARA CALDERON
MIGUEL ANGEL MORA M.
EMANUELLE YORK
RICARDO SANTILLAN
GERARDO 100 JUEGOS
LUIS ARTURO MORALES
OMAR SOSA TZEC
LIVIO ALBERTO NAVA
LUIS FERNANDO CALDERON
ORLANDO ANDRES LOPEZ DZIB
BOSS!
ELECTRIC THUNDER
P. MIGUEL VARGAS ARAGON
JORGE MORALES OSUNA
RICARDO O. RODRIGUEZ R.
GABRIEL HUMBERTO PEREZ D.
GABRIEL GUTIERREZ ARELLANO
ENRIQUE MENDOZA MILLAN
MANUEL TELLEZ GIRON
HELIO Y LUIS ROBLES ALVEAR
M. ANGEL GONZALEZ SANCHEZ
MARTHA P. OLMEDA LUGO
PERLA, CUAHUTEMOC,
HERNAN Y GONZALO
FABIAN VARELA OCAMPO
FERNANDO DORANTES CASTRO
EDGAR SUAREZ VALLADAREZ
ANGEL SORDO SANCHEZ
ALFREDO RAMIREZ FERNANDEZ
FERNANDO I. GATICA
V. AGUSTIN GOMEZ ORTEGA
EMMANUEL E. D. LARA
JESUS GUILLERMO VAZQUEZ
RICARDO MORALES VILLARREAL
SALVADOR CALZADA MACIAS
DESLER H. MORALES MORENO
CARLOS, FRANCISCO Y CRISTOPHER

COLABORARON
GILBERTO IZQUIERDO
FERNANDO LUNA SOSA
J. LUIS Y J. EDUARDO PANILLA ROSALES
PEDRO A. MARQUEZ LOPEZ
ALBERTO IBARRA ARRAZQUITO
M. JAVIER GONZALEZ E.
LEONARDO LIMON M.
FELIPE EDUARDO NIETO C.
ALEJANDRO HERNANDEZ H.
FAMILIA PERPULI LOPEZ
C. ADRIAN MARTINEZ HUERTA
ANTONIO GONZALEZ NAVARRO
CHRISTIAN ALANIS G.
J. PABLO ZAPATA MACIAS
M. ARMANDO LOPEZ L.
ABRAHAM ISAAC, AARON JONATAN
ESAU JACOB GARIBAY VAZQUEZ

Los retos de Mario

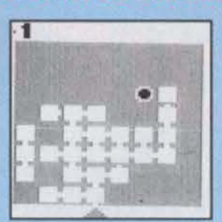
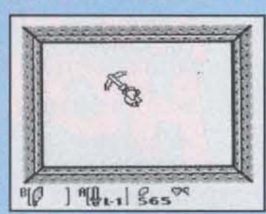
047 STREET FIGHTER II TURBO

¿En qué juego han aparecido estos dos robots y la estrella que se ve en la foto?





048 THE LEGEND OF ZELDA -LINK´S AWAKENING-

En el nivel uno ¿Cómo llego al cuarto que indica el mapa?

RESPUESTAS

043 THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE

¿Cómo pudo Mickey meterse a la pared?

Primero tienes que agarrar un jitomate y llevarlo donde está la pared entonces lo lanzas contra la misma e inmediatamente salta al frente y en cuanto esté subiendo el jitomate lo agarras y lo sueltas rápidamente para quedar atrapado.





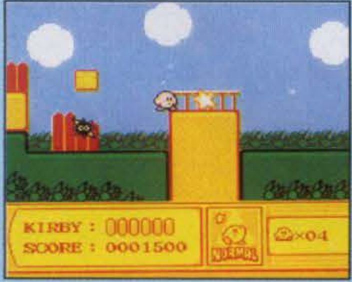


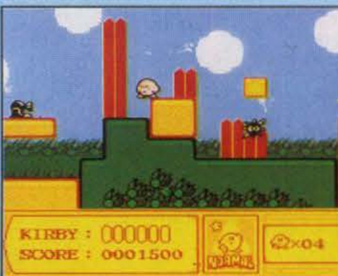
Contestaron correctamente: ALONSO CASTAÑEDA RODRIGUEZ + ESTEBAN CASTANEDA RODRIGUEZ + OMAR RODRIGUEZ U. + EFREN HERNANDEZ + ADRIAN, HECTOR, EDGAR, RAMIREZ SANCHEZ + OMAR ACEVEDO ESCOBEDO + RICARDO Y ALEJANDRO MANZO SUAREZ + ARTHUR CUM + RAFAEL CARRO OVERA + JOSE ALDAMA ORTIZ + JORGE HUERTA + CARLOS CARRASCO + FELIPE CARBONEY + ALDO ALFONSO CARDENAS Q. + ALBERTO CELIS NOVELO.

044 KIRBY´S ADVENTURE

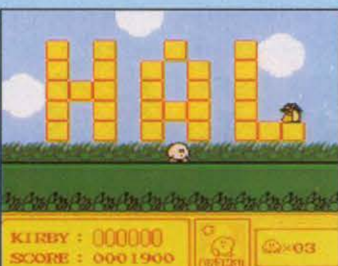
¿Cómo llego a la pantalla que indica la foto?

En la escena 1-2, llega hasta la estrella como se ve en la foto, después regrésate hasta la posición que indica la segunda foto ahora sigue avanzando y ya no estará la estrella y el scroll seguirá adelante hasta llegar a donde esta la palabra HAL.









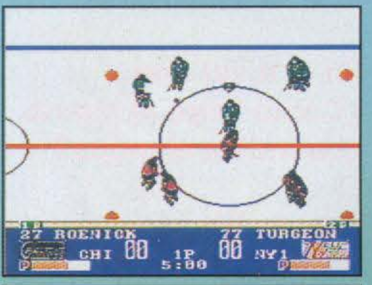
¡ El primer reto que nadie contestó! Bueno, tal vez todavía no tenías el juego. De verdad es el más recomendable para NES.

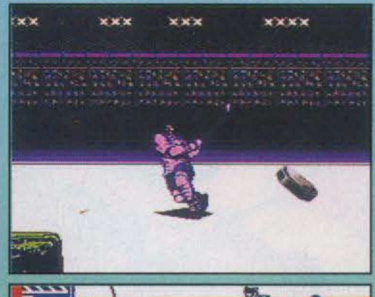


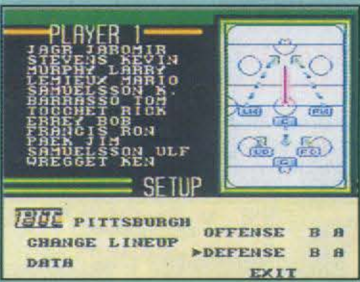
Aunque el hockey no es un deporte muy popular en nuestro país, sabemos que hay muchos lectores a los que les gusta y les alegrará saber que próximamente habrá 2 juegos para NES y SNES respectivamente.

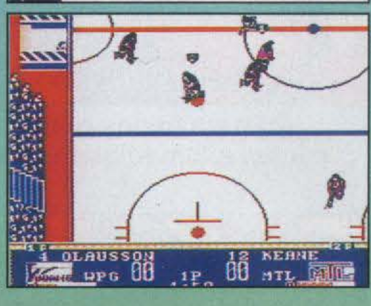
NHLPA

Pro Sport HOCKEY™









Ahora Jaleco continúa su tradición de buenos juegos deportivos en el **NES** con Pro Sport Hockey; este juego tiene la licencia de la NHLPA (que es la Asociación de Jugadores de Hockey).

En este juego podrás escoger de entre 28 equipos con más de 280 jugadores reales de Hockey.

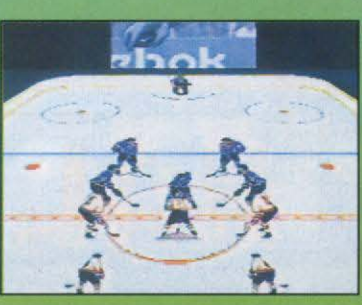
La acción es vista por arriba, por lo que es muy sencillo saber quién está cerca de ti para mandarle un pase; además de que el modo de juego es sencillo y rápido.

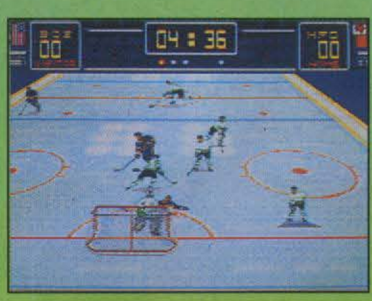


En este juego tienes la opción de jugar contra la computadora en modo torneo, exhibición o el clásico 1P vs. 2P que no puede faltar en ningún juego de deportes.

Aunque el modo de jugarlo es sencillo, no lo es el juego en sí, ya que tiene muchas opciones como la de cambiar la formación de tu equipo para hacer equipos ofensivos y defensivos además de que cada jugador tiene diferentes status con lo que no encontrarás 2 jugadores iguales y para rematar en este juego hallarás muchos cinemas displays que ejemplificarán mejor cuando realizas jugadas cruciales como tiros a gol; así que basados en la gran trayectoria de Jaleco y el gran número de opciones de este juego seguramente será un buen título para esta temporada.

BRETT HULL HOCKEY



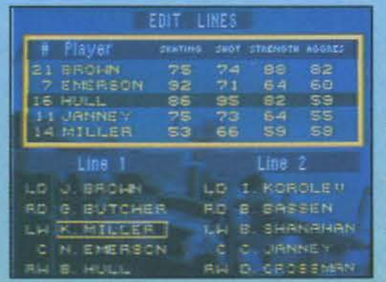






Brett Hull Hockey es el primer título de la serie de deportes que Accolade piensa sacar este año; en este juego al igual que el anterior que vimos de NES podrás encontrar a todos los jugadores de la NHLPA con sus respectivas características cada uno.

Este juego tiene 16 megas de memoria, lo cual a simple vista puede ser una exageración ya que si chechas la perspectiva del juego es simple (tú ves la cancha como si dentro del estadio te hubiera tocado sentarte detrás de la portería de tu equipo), pero esta



gran cantidad de memoria es justificada debido a que el juego tiene una gran cantidad de "Full Motion Video" (que son pedazos de escenas de video digitalizadas) para representar algunas jugadas o acciones en juego; y además de esto también tiene muchas voces digitalizadas de un anunciador muy famoso en los Estados unidos llamado Al Michaels; con esto te podrás dar cuenta de que éste es un juego muy lucido en todos aspectos para tu **SNES**.

Tú puedes escoger diversos modos de juego que van desde el clásico jugador vs. jugador en partido de exhibición o escoger un equipo y competir durante toda la temporada (84 partidos) más partidos finales, para lo cual, cuentas con password y así irás guardando tus resultados.

Y para todo aquel propietario de Super Scope, Nintendo tiene preparados 2 títulos para esta temporada.

YOSHI'S SAFARI™













Mario y Yoshi se unen de nueva cuenta en una aventura divertida como todas a las que nos tienen acostumbrados los programadores de Nintendo; en este título desarrollado para usarse solamente con el **Super Scope** del **SNES**; esta vez su misión es la de recuperar 8 joyas del reino que han sido robadas y divididas entre Bowser y sus hijos, en donde teniendo la perspectiva de Mario, debes eliminar a todos los enemigos que se crucen en tu camino.

Este es un muy innovador juego pues es la primera vez que se usa el "Modo 7" en un juego de Super Scope, ya que supuestamente Yoshi va avanzando por caminos infestados por secuaces de Bowser, pero no todo es ir disparando, muchas veces tendrás que ir escogiendo tu camino o hacer que Yoshi salte peligrosos obstáculos como pisos electrificados o precipicios; los enemigos de final de cada nivel son grandes robots manejados por los hijos de Bowser al estilo Battleclash y para derrotarlos debes encontrar el punto débil de cada uno.





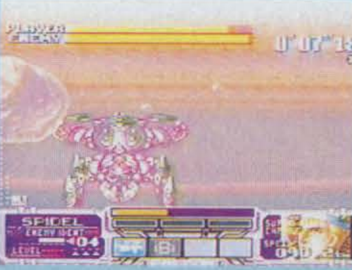
Después de la destrucción de Thanatos y su base en la luna, parecía que la paz había regresado para todos en la tierra pero no era así (como siempre pasa) ya que Thanatos ha regresado en busca de venganza y con guardianes más armados y mucho mejor entrenados, así que para preservar la paz mundial debes retomar las armas otra vez y prepárate... porque ahora será más difícil.





Battle Clash II es la secuela del Battle Clash



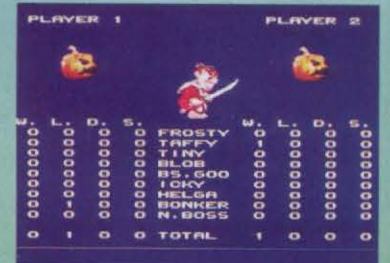


que salió junto al SNES. A simple vista la temática del juego es muy parecida pero tiene muchas opciones nuevas que lo hacen más interesante como por ejemplo tienes más armas para usar en contra de tus enemigos o la posibilidad de poder acumular 3 niveles de poder para atacar a tus enemigos; o si lo deseas podrás entrar al modo de 2 jugadores donde uno usa el **Super Scope** y el otro maneja al "Robot Malo" con el control del jugador 1.

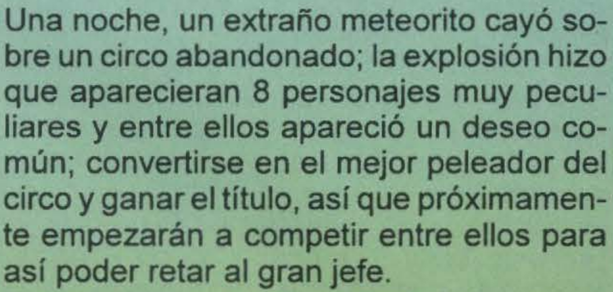
Los gráficos y la música del juego son muy superiores a los de la primera versión, esto gracias a los 16 megas de memoria con los que ha sido programado este juego; muy recomendable por su gran acción.













Una noche, un extraño meteorito cayó sobre un circo abandonado; la explosión hizo que aparecieran 8 personajes muy peculiares y entre ellos apareció un deseo común; convertirse en el mejor peleador del circo y ganar el título, así que próximamente empezarán a competir entre ellos para así poder retar al gran jefe.



Extraña historia ¿no es cierto?, bueno, quizá la historia sea sólo el pretexto para brindar un juego muy novedoso en lo que a gráficos se refiere pero con un tema bastante trillado como es el de peleas; decimos que el juego es muy novedoso en gráficos ya que cada movimiento de los 9 personajes ha sido digitalizado de muñecos hechos con plastilina (por eso lo de "Clay"); a diferencia de otros juegos de pelea este no es "truena huesos" o cosas por el estilo, sino que es totalmente una vacilada, ya que desde los mismísimos personajes hasta los poderes muestran un gran sentido del humor de parte de los programadores.

El juego está programado con 16 megas de memoria para el **SNES** y cuenta con la gran mayoría de opciones que encontramos en el Street Fighter II como poderes, handicap y la modalidad de que 2 jugadores escojan al mismo personaje; un juego que a muchos se les hará interesante pero nos han comentado que a la jugabilidad le faltó. Ojalá puedan corregirla.

Hi Tech prepara para finales de año el lanzamiento de algunos títulos para NES y Game Boy y como siempre sus juegos están desarrollados para los más jóvenes jugadores.

Beethoven



Después del éxito de la película Beethoven como suele suceder sus productores se preparan a lanzar ya una secuela y la gente de Hi-Tech ya se encuentra desarrollando un juego para el **SNES** basado en la misma.

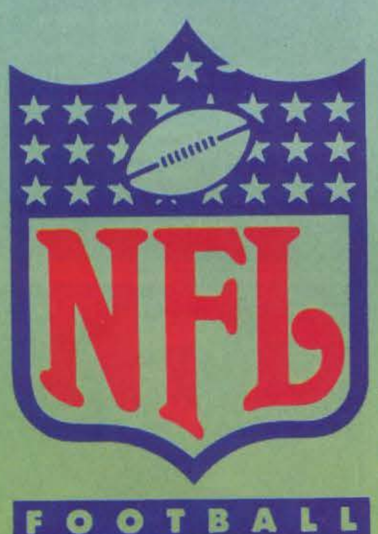


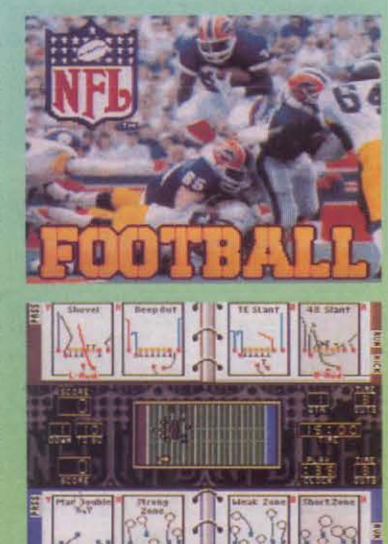


El juego sigue la misma trama donde el perro protagonista debe encontrar a sus pequeños cachorros y llevarlos de regreso con su mamá antes de que caigan en manos del "Tipo malo de la perrera"; cada escena del juego está dividida en 2 secciones. En la primera debes esquivar todos los peligros que te puedes encontrar como a gatos rabiosos, chicos "Skates" y el tipo de la perrera, todo esto para localizar a su cachorro; la segunda parte de la escena consiste en que Beethoven y su cachorro libren los mismos obstáculos en su camino en busca de su mamá; la acción del juego es algo sencilla y parece un poco sin chiste pero como el juego aún se encuentra bajo desarrollo es difícil precisar qué tanto cambiará el E-prom (prototipo) a la versión final. Lo que sí hay que considerar es que este título es para los videojugadores más pequeños.





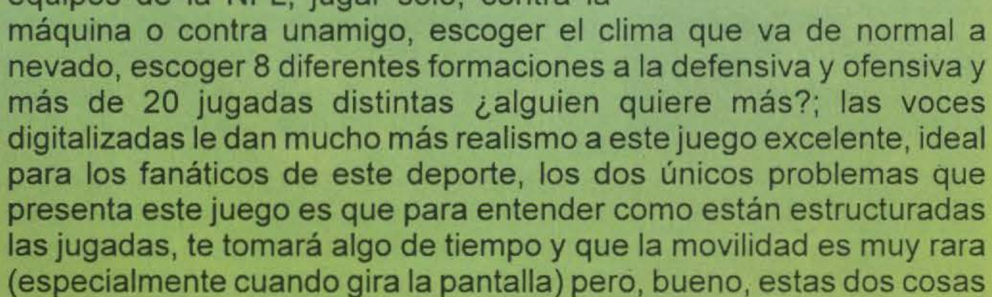




A últimas fechas han aparecido varios juegos de football americano pero sin duda uno de los más "apantalladores" es NFL football de Konami; y esto se debe a que este juego muestra uno de los tantos usos que se le puede dar a la rotación y escala del **SNES**.

Es difícil precisar en qué perspectiva ves este juego, ya que siempre está cambiando, además de que cada que realizas una jugada interesante la máquina hace un "zoom" (acercamiento) para ver más de cerca la acción; este juego quizás sea uno de los más completos en lo que a opciones se refiere, ya que puedes escoger a los 28 equipos de la NFL, jugar solo, contra la máquina o contra unamigo, escoger el clima que va de normal a nevado, escoger 8 diferentes formaciones a la defensiva y ofensiva y más de 20 jugadas distintas ¿alguien quiere más?; las voces digitalizadas le dan mucho más realismo a este juego excelente, ideal para los fanáticos de este deporte, los dos únicos problemas que presenta este juego es que para entender como están estructuradas las jugadas, te tomará algo de tiempo y que la movilidad es muy rara (especialmente cuando gira la pantalla) pero, bueno, estas dos cosas también se pueden convertir en una ventaja si quieres que el juego no te aburra a la segunda vez que lo agarres.





Este título como también explicamos en la información Super Nesesaria de Zombies Ate my Neighbors es otro título que es lanzado por Konami pero no es programado por ellos.





INFORMACION SUPERNESESARIA

CHAVEZ

Chávez es un juego muy importante para todos nosotros, no sólo porque en él está nuestro campeón Mundial (y orgullosamente Mexicano) J.C. Chávez, sino porque éste es el primer juego hecho especialmente para el mercado latino (en especial México), y en este mes te vamos a dar un avance especial de este nuevo título.



← El chiste del juego es ir subiendo en el ranking de 25 peleadores para ser merecedor de retar a J.C. Chávez; al comenzar tus aptitudes (fuerza, velocidad y condición) son bajas, pero conforme vayas ganando peleas obtendrás objetos que ayudarán a que suba tu nivel; al principio podrás escoger a 4 peleadores que tiene la máquina o crear uno tú mismo a tu completo gusto. ↑



← Debes tomar en cuenta que si tú permaneces mucho tiempo en el ranking de los mejores 25 queriendo escalar te volverás viejo y tus capacidades disminuirán, así que es recomendable que trates de subir de lugar rápido, y si te encuentras a un rival débil arriba de ti ¡no dudes en retarlo! →





← La perspectiva del juego es de lado y cuentas con 4 golpes básicos para atacar a tu oponente (rectos con derecha e izquierda y ganchos con derecha e izquierda) además de que podrás hacer diferentes combinaciones de golpe con el control como ganchos a la cara o al hígado. →





← Debes estar muy atento a las ventanas de indicaciones debajo de cada peleador, ya que son tu status; los dibujos de la cara y del cuerpo son el daño que has recibido y si se llenan cuando caigas no te podrás parar; la línea roja es tu energía, la cual no desminuye como en juegos de pelea, ya que si recibes varios golpes baja la línea pero te recuperas poco a poco (dependiendo de tu condición) y después de algunos golpes aparece la línea gris que funciona como tope; obviamente si tu línea desaparece completamente estarás K.O. ↑





← En modo vs. podrán competir 2 amigos entre sí, teniendo la cualidad de que podrán escoger a cualquiera de los 25 peleadores del rank, y si quieren podrán escoger al mismo peleador.

Ya nos enteramos que hay algunos secretos en este juego, pero seguramente tú los vas a descubrir.

AXY *SPOT*

el control de las Celebridades



Tuvimos la oportunidad de viajar a Los Angeles, California y visitar a ASC / American Softworks Corporation, con quienes fuimos a visitar a Malibu Interactive quienes estaban trabajando durísimo en la producción del juego CHAVEZ para Super Nintendo.

Ahí conocimos al programador del juego: Mike Lamb, un joven de 28 años y cerebro fundamental en el juego de Box de Julio César Chávez.

Mike, ya teníamos ganas de entrevistar a un programador de videojuegos en su lugar de trabajo.

¿Dónde estudiate tu carrera?

Estudié en la Universidad de Cambridge, en Cambridge Inglaterra y obtuve mi título en electrónica.

Mike Lamb es un joven inglés programador de videojuegos. Cuando lo conocimos estaba muy metido trabajando en CHAVEZ, el primer videojuego hecho para México y, claro, no podíamos dejar de entrevistar a esta personalidad.

Cuando empezaste a estudiar ¿sabías que ibas a ser programador de videojuegos?

Al principio no estaba seguro, aunque siempre me han gustado. Ya en la universidad empecé a escribir videojuegos (las ideas y desarrollo del juego) y una de mis ideas se produjo. Ahí fue cuando supe cuál iba a ser mi futuro.

¿Cuál fue tu primer trabajo profesional?

Un juego para la compañía de computación Spectrum. Ya después entré a trabajar a Ocean de Inglaterra y ahí desarrollé 2 juegos para Game Boy: Robocop y Darkman. Ya son 10 años que llevo trabajando en esto.

¿Cuánto tiempo llevas trabajando en Malibu Interactive?

Lo mismo que llevo en Estados Unidos, dos años. Ahora soy un gran fanático del box. Ya llevo 4 videojuegos programados de box y por lo mismo he tenido que ver muchas peleas y entender mucho de este deporte.



Mike, y ¿tú también haces los gráficos de tus juegos?

No. Steve Thompson, con quien ya he trabajado desde hace mucho tiempo cuando estábamos en Ocean, es quien desarrolla las gráficas.

¿Qué se necesita para programar un videojuego?

Realmente de equipo sólo se necesita una PC, un sistema SNASM y un Super Nintendo, pero es más importante un buen guión de videojuego y alguien que programe correctamente (lo que llamamos playability o "jugabilidad").

A los videojugadores nos gusta descubrir claves. Ahora que ya casi está listo el juego de Chávez ¿no sería bueno incluirle algún código?

Claro que sí los tiene. Mira:

Bueno. El espacio de esta entrevista se nos acabó y ya no podemos incluir las claves secretas que daremos a conocer muy pronto en exclusiva... eso si no las descubres tú antes.



El es Michael Lamb; si tardas en escalar el ranking de los mejores 25 tendrás que enfrentarlo... y no será un contrincante sencillo de vencer.

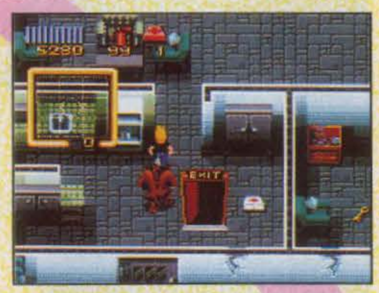
INFORMACION SUPERNESESARIA



Ahora Konami agrega un título más a su lista de juegos para SNES con el juego "Zombies ate my Neighbors, algo así como "Los Zombies se comieron a mis vecinos", (y que uniéndose a otros títulos que ha sacado Konami últimamente no está programado por ellos, sino que en este caso fue Lucas Arts; ¿qué les habrá pasado a los programadores de Konami? ¿se los habrán comido los zombies o Turtles Tournament Fighters los está absorbiendo completamente?); en este juego debes unirte a los valientes jóvenes llamados Zeke y Julie a combatir a todos los zombies, arañas gigantes y monstruos transilvánicos creados por el genio maligno del Dr. Tongue el cual es parte de su plan para... (ya sabes qué) la conquista del mundo.



← Como suele suceder la invasión comienza por tu barrio, y las únicas pesonas preparadas son Zeke y Julie, quienes deben salvar a todos sus vecinos que se encuentran regados a lo largo de cada escena (el juego cuenta con la miserable cantidad de 55 escenas ¿alguien en Dr. Mario pidió un juego para más de 2 días?), cuando rescates a todos tus vecinos se abrirá una puerta que te permitirá pasar a la siguiente escena. →







← Debes ser muy rápido para rescatar a tus vecinos, ya que si un Alien o Zombie pasa sobre él lo habrá eliminado y si todos los vecinos son eliminados por los Aliens el juego habrá terminado; para que sea más fácil tu camino, con el botón L ó R podrás tener acceso a un "radar" donde podrás localizar donde hay un vecino a rescatar.



← Para ayudarte en tu misión encontrarás armas muy particulares como latas de cerveza, pistolas de agua o cubiertos; además de "items" como cajas de primeros auxilios para recuperar energía o pociones con diversos efectos; recuerda que cada arma en particular puede tener efectos especiales como por ejemplo con los cuchillos de plata eliminas fácil a los hombres lobo o las lanzaburbujas para las hormigas gigantes (por mencionar sólo 2 ejemplos). →



Y para no fallarle a la tradición, después de algunos niveles te tendrás que enfrentar a gigantescos jefes que necesitarán varios de tus tiros para ser eliminados, como bebés descomunales o gigantescos gusanos, todos sacados de películas de horror. →



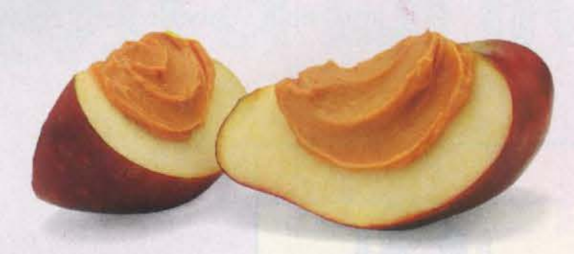
Zombies Ate My Neighbors es un buen título de Lucas Arts con un buen grado de acción y diversión pero siendo 55 niveles, puede llegar a convertirse en monótono si tratas de acabarlo de un jalón (dímelo a mí), pero para eso el juego tiene opción de password y así no tendrás que empezar desde el principio ni pasarte 55 horas continuas para terminarlo.

Sin duda Konami es exigente en sus juegos. La variedad de poderes, armas y las gráficas de este juego no nos dejan mentir.



Su hijo puede desaparecer manzanas

El secreto es simplemente ponerles un poco de la deliciosa crema de cacahuate Skippy; que además, es una excelente fuente de energía porque tiene mucho cacahuate.





Por eso, hará que desaparezcas manzanas, pan con mermelada, galletas, chocolate y todo lo que se te ocurra.

SKIPPY®

¡Harás cualquier cosa por probarla!







El es un hombre extremadamente guapo, delgado, de buenos modales y muy atractivo para las mujeres; pero también es un Ninja ágil y rápido. Nació en España, sus padres pertenecen a la nobleza y es de familia rica, de ahí que siempre luce correcto y fino.

Cuando era más joven recibió instrucción de un oriental y gracias a sus habilidades pronto se convirtió en Ninja. El pelea en las calles españolas para demostrar que la elegancia, la belleza y la fineza no puede ser derrotadas por lo burdo, feo y desagradable.

Por razones obvias es conocido como el "Ninja Español". Al practicar usa red protectora y apoyándose en ella creó el "Flying Barcelona Attack" (Ataque volador de Barcelona) y "Izuna Drop" (Caída Izuna).

Cuando está en la red es imposible vencerlo pero se aleja de ella es vulnerable.

VEGA



ROBERTO A. GALVAN PADILLA
LEON, GTO.

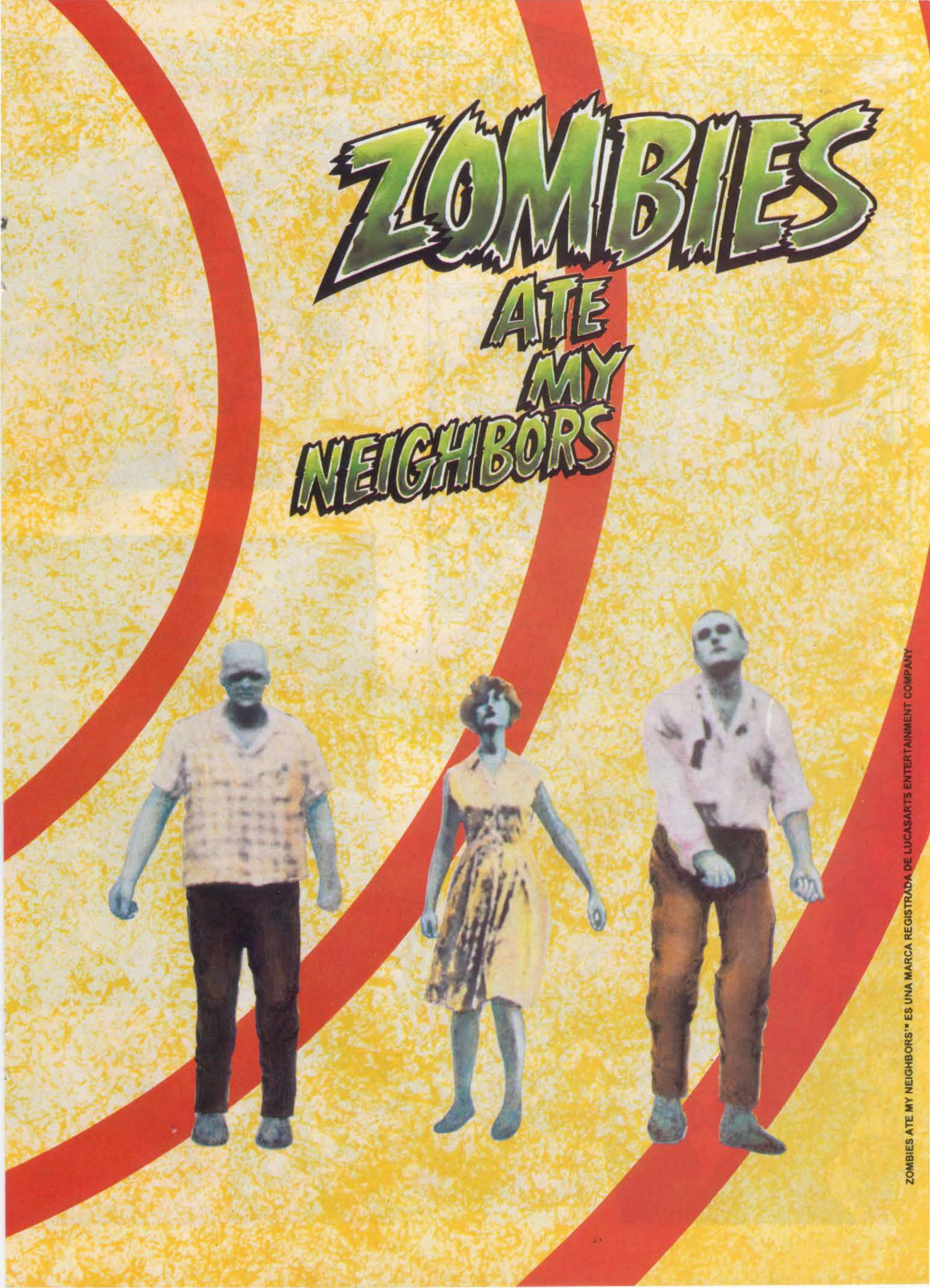


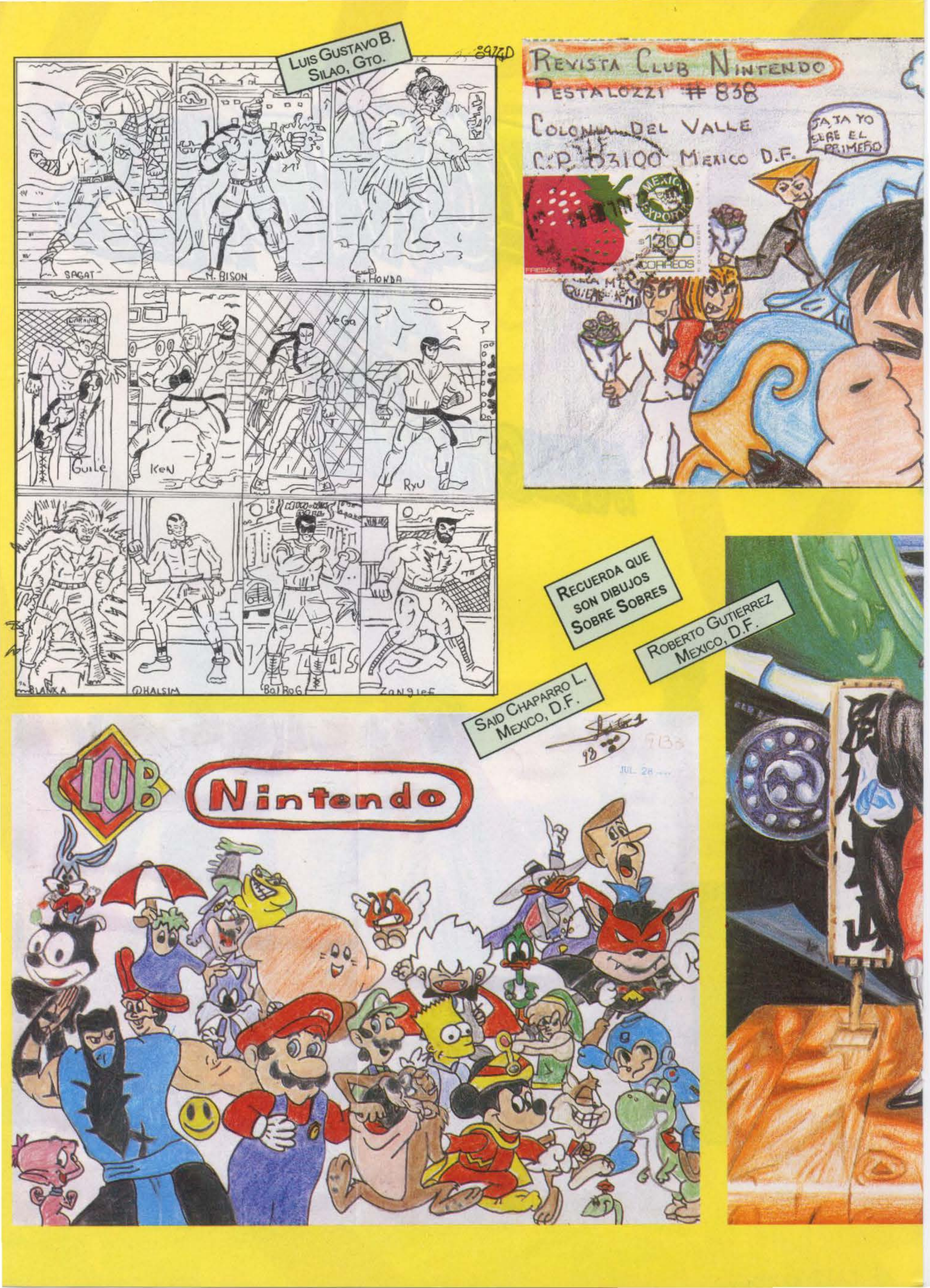
8962

FOX

DRAGON WARRIOR IV

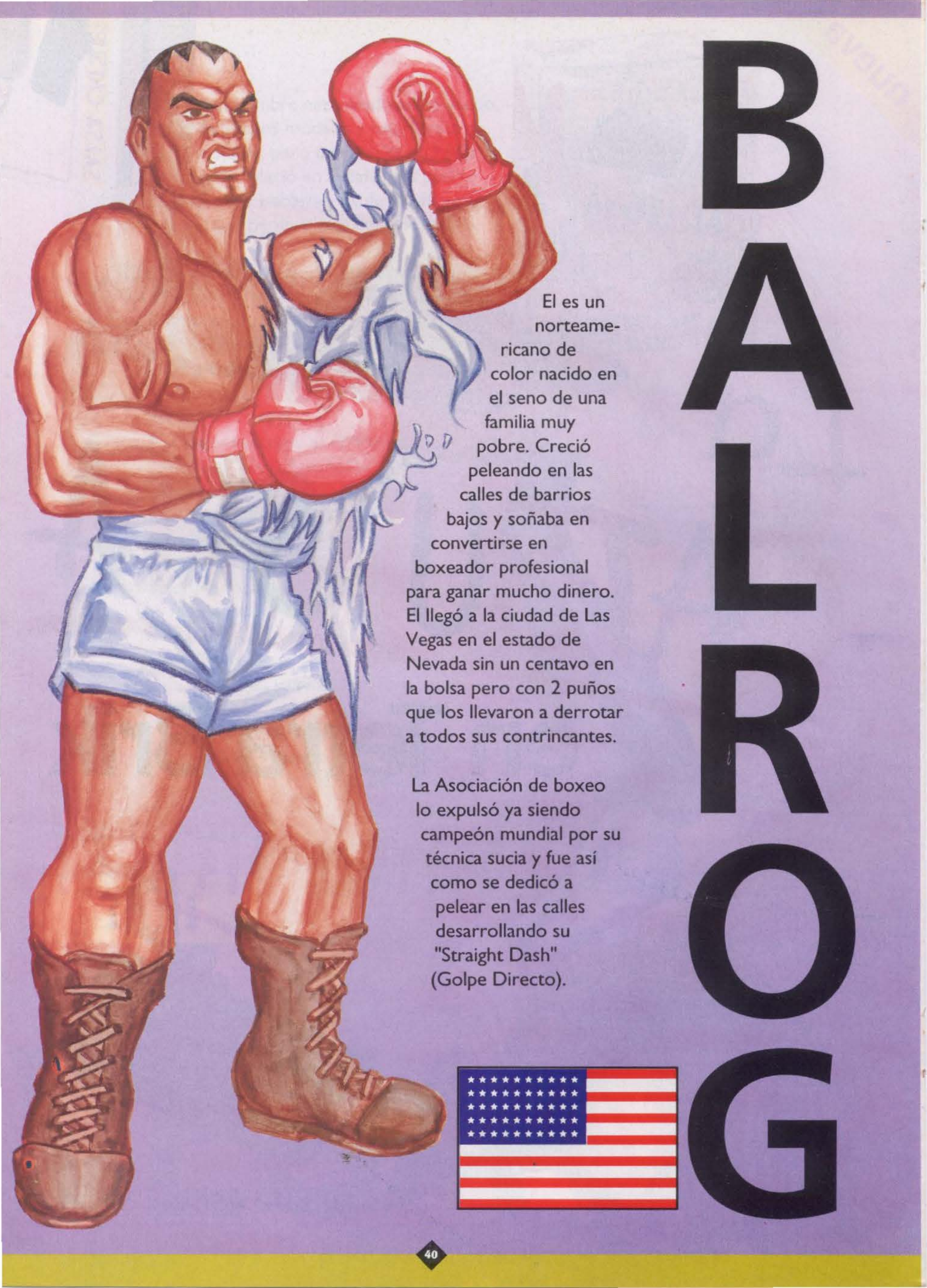

CLUB
Nintendo®


ZOMBIES
ATE
MY
NEIGHBORS
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS™ ES UNA MARCA REGISTRADA DE LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY


Luis Gustavo B.
Silao, Gto.
SAGAT
M. BISON
E. HONDA
Guile
Ken
Vega
Ryu
BLANKA
DHALSIM
BalRoG
Zangief
REVISTA CLUB NINTENDO
PESTALOZZI # 838
COLONIA DEL VALLE
C.P. 03100 MEXICO D.F.
JA, JA YO SERÉ EL PRIMERO
FRESAS
$1300
CORREOS
Recuerda que son dibujos sobre sobres
Roberto Gutierrez
Mexico, D.F.
Said Chaparro L.
Mexico, D.F.
CLUB
Nintendo


nueva
SALSA CATSUP
DEL FUERTE
CATSUPSITA
CONTENIDO NETO: 210g.
La
CATSUPSITA
en Tetra Brik
¡es más mía!
DEL FUERTE
el que sabe... sabe

BALROG



El es un norteamericano de color nacido en el seno de una familia muy pobre. Creció peleando en las calles de barrios bajos y soñaba en convertirse en boxeador profesional para ganar mucho dinero. El llegó a la ciudad de Las Vegas en el estado de Nevada sin un centavo en la bolsa pero con 2 puños que los llevaron a derrotar a todos sus contrincantes.

La Asociación de boxeo lo expulsó ya siendo campeón mundial por su técnica sucia y fue así como se dedicó a pelear en las calles desarrollando su "Straight Dash" (Golpe Directo).

el taller de LUIGI

Para escribir a esta sección envía tus cartas a:
"El Taller de Luigi"
Reforma 250 2° Piso
Despacho 209 Col. Juárez

Recuerda incluir tus datos como son: Domicilio, el estado en que vives, Código Postal y número telefónico si es que lo tienes.

Envíanos tu correspondencia o llámanos a los teléfonos que vienen en mi tarjeta al pie de la página.

En respuesta a muchas cartas recibidas, ahora en el Taller de Luigi tenemos venta de cartuchos, equipos, accesorios y la revista Club Nintendo.

Luigi

Si quieres saber acerca de los nuevos accesorios y cartuchos llámanos al Taller de Luigi, aquí además te informaremos de cómo puedes manejar y conectar tu equipo, y si vives fuera del D.F. y tu equipo está descompuesto, háblanos para que te hagamos un presupuesto; nos lo mandas y sin costo después de componerlo te lo mandamos de regreso.



ITOCHU

LUIGI

EXPERTO EN SERVICIO

Reforma 250 2º piso
despacho 209 Col. Juárez
Tels: •208-10-23 •208-40-57 •208-28-64

S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS (SNES)

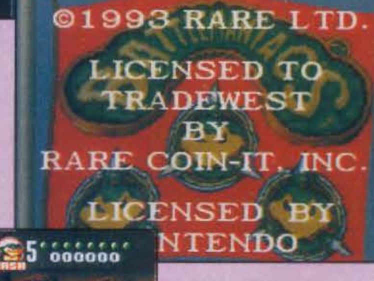
Generalmente cuando comienzas este juego tú cuentas con 3 vidas al empezar con igual número de continues, pero con este sencillo método, podrás aumentar tus vidas y continues a 5.

1.- Cuando aparezca la pantalla de "Tradewest Presents" presiona y mantén en tu control: Abajo, A y B; entonces cuando cambie la pantalla presiona Start sin soltar los otros 3 botones.

2.- Si lo hiciste correctamente, la bandera de los battletoads que aparece junto con el Copyright del juego flasheará en rojo indicando que entró la clave.

3.- Escoge a uno o dos players y listo... ya tendrás 2 vidas más que te ayudarán a rescatar a tu amigo Zitz, además de 2 continues extras.







TOM & JERRY (GB)

Para obtener el Sound Test de este juego, haz lo siguiente: Cuando aparezca la pantalla de presentación del juego (primera foto) presiona en tu control la siguiente secuencia: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha; si lo hiciste correctamente oirás un sonido, entonces sólo presiona Start y ya estarás en la pantalla del Sound Test.





DANIEL SANCHEZ ROMAN

BUBSY: IN CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND (SNES)

Aquí hay unos detalles chistosos de este juego.

Si quieres resetear tu juego desde el control, lo único que debes hacer es presionar Select y Start al mismo tiempo, pero ten cuidado ya que es fácil de hacer y puedes llegar a resetear un buen juego



Si dejas presionado el botón Start en el control uno antes de que aparezca la presentación del juego, sólo aparecerá el paisaje y no saldrá Bubsy ni el nombre del juego hasta que lo dejes de presionar.



ESTEBAN SALDAÑA R.



BULLS VS. BLAZERS AND THE NBA PLAY OFFS (SNES)

Con estos passwords tendrás acceso a muchos partidos de finales con diferentes equipos, además de passwords para ver el final con cada uno.

CELTICS DE BOSTON VS JAZZ DE UTAH
1er:6NOBLCVZ
2do:6NOBMCV7
3er: 6NOBMCVT
4to: 6NOBPCVC
VER FINAL CON CELTICS: 6NWBLCVG

LAKERS DE LOS ANGELES
VS TOROS DE CHICAGO
1er: FLOBDCVP
2do: FLOBDCVG
3er: FLOBDCVC
VER FINAL CON LAKERS: FLWBBCVF

SUPERSONICS DE SEATTLE
VS TOROS DE CHICAGO
1er: LQOCBCZ#
2do: LQOCDCON
3er: LQOCCCY9
4to: LQOCFCV#
VER FINAL CON SUPER SONICS:
LQWCBCWN

KNICKS DE NUEVA YORK
VS GUERREROS DE GOLDEN STATE
1er: KJOBBCVC
2do: KJOBDCVC
3er: KJOBCCVB
4to: KJOBFCVB
VER FINAL CON KNICKS: KJWBBCVB

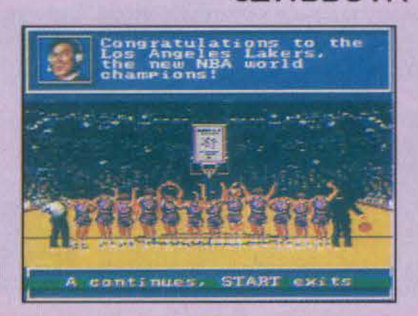
TOROS DE CHICAGO
VS LAKERS DE LOS ANGELES
1er: QXOBGCV6
2do: QXOBJCVZ
3er: QXOBHCVR
4to: QXOBKCVH
VER FINAL CON TOROS DE CHICAGO:
QXWBGCVJ

BLAZERS DE PORTLAND
VS TOROS DE CHICAGO
1er: 4BOB2CWB
2do: 4BOB4CW#
3er: 4BOB5CVC
VER FINAL CON BLAZERS DE
PORTLAND: 4BWB2CVP

JAZZ DE UTAH
VS TOROS DE CHICAGO
1er: PVOBBCVM
2do: PVOBDCVQ
3er: PVOBCCVK
4to: PVOBFCVC
FINAL CAMPEON UTAH JAZZ:
PVWBBCVD

PISTONES DE DETROIT
VS GUERREROS DE GOLDEN STATE
1er: YSOBBCVC
2do: YSOBDCVC
3er: YSOBCCVB
4to: YSOBFCVB
FINAL CON PISTONES DE DETROIT:
YSWBBCVB

SOLES DE PHOENIX
VS CAVALIERS DE CLEVELAND
1er: 8Z0BBCW2
2do: 8Z0BDCWT
3er: 8Z0BCCVW
4to: 8Z0BFCVJ
VER FINAL CONSOLES DE PHOENIX:
8ZWBBCVR



AGUSTIN
PEREZ
CUATEPOTZO



POCKY & ROCKY

Si tú nos hubieras preguntado como tener Stage Select esto es lo que habriamos contestado:
Para obtener Stage Select sigue estos pasos: al aparecer la pantalla con el nombre presiona y mantén los botones X e Y, presiona Start para entrar a la pantalla de selección de personaje y realiza la siguiente secuencia (aún con los botones X e Y presionados) A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B; si lo hiciste bien se oirá un ruido, y al escoger a tu personaje aparecerá una pantalla donde podrás seleccionar la escena en la que quieras comenzar.



ALIEN vs. PREDATOR

Si la misma pregunta nos la hubieras hecho para este juego, esta sería la respuesta:
Para seleccionar nivel en este juego de acción haz lo siguiente: entra a la pantalla de opciones, ya ahí presiona y mantén los botones L, R, X, y A en el control 2, entonces con estos botones presionados en el control 1 presiona Start y listo: Stage Select al instante.



FINAL FIGHT 2

Y si tu te preguntaste: ¿Y por qué este juego de peleas de Capcom no es Champion Edition y Street Fighter II si?, ésta es la respuesta:
Para activar este modo, en la pantalla del título del juego haz la siguiente secuencia: Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha , Izquierda, L y R; si lo hiciste bien la pantalla se pondrá azul y ahora será posible escoger al mismo personaje.

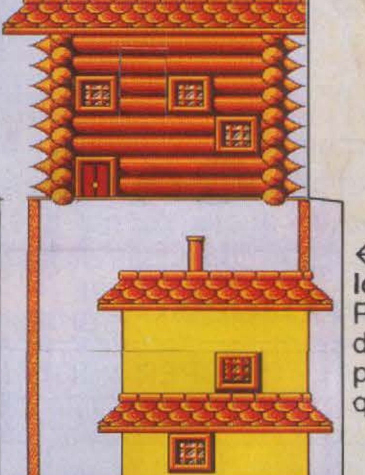




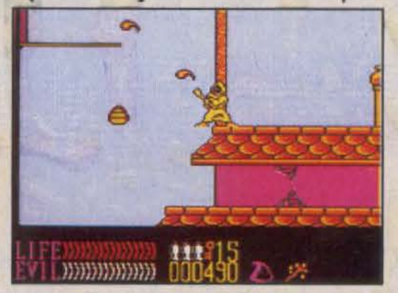


WIZARDS & WARRIORS III

¿Cómo llego a las casas que están muy arriba? Primero tienes que ir por el traje de hechicero para después colocarte como indica la foto y dispararle en diagonal al panal y así avanzar hacia arriba. →



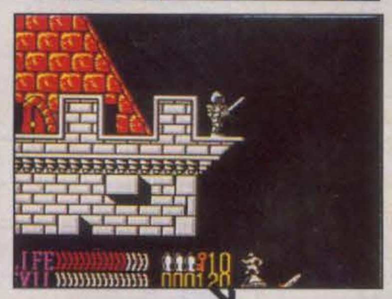




← **¿Dónde esta la segunda prueba de los ladrones?**

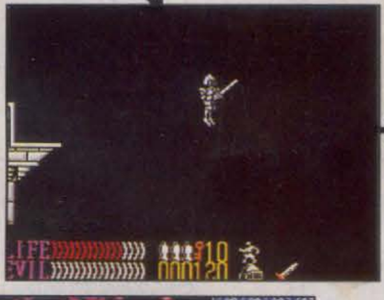
Para empezar tienes que ir por la estatua de plata que te piden para entrar a la prueba. Para llegar a ella entra a la casa que indica la foto y elimina al jefe. →

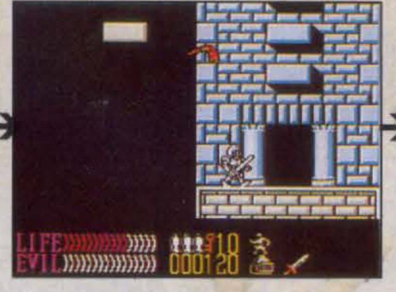




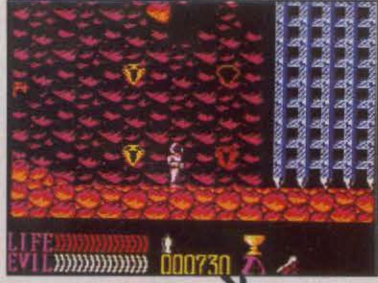
← Después tienes que colocarte en la orilla superior derecha del Castillo gris y de ahí saltar hacia la derecha; al caer métete por la puerta de abajo, ahí hay un camino hacia las casas de abajo donde esta la segunda prueba.











←

¿Dónde está el Dragón?

¿Dónde encuentro la cuarta Gema?

La cuarta Gema la obtienes al eliminar al Dragón.
El Dragón está justamente arriba de la puerta donde colocas estas Gemas.







el control de los PROFESIONALES

Por: Axy y Spot

Continuando con el tema de la verdad en los 16 bit aquí te presentamos la comparación hecha por la compañía Booz-Allen & Hamilton Inc. de la que hicimos mención en el número pasado y las conclusiones realizadas por esta compañía (te recordamos de nueva cuenta que esta compañía es independiente y que no tiene nada que ver ni con Sega ni con Nintendo).

COMPARACION DE SISTEMAS DE VIDEOJUEGOS

	FUNCIONES	SEGA GENESIS	SUPER NINTENDO
MICROPROCESADORES Y VIDEO	CPU (UCP)	MC 68000	CUSTOM 65C816
	# BITS	16	16
	VELOCIDAD CPU	7.61 mhz	3.58 mhz
	TIEMPO CICLO DE MEMORIA	525 ns	279 ns
	MEMORIA	512 Kbit	1024 Kbit
	VIDEO RAM	512 Kbit	512 Kbit
	AUDIO RAM	64 Kbit	512 Kbit
	COLORES DISPONIBLES	512	32,768
	MAXIMO NUMERO DE SPRITES	80	128
	LINEAS DE VIDEO POR FRAME	252	252
	VIDEO FRAMES POR SEGUNDO	60	60
	PODER ENTRADA	15 watts a.c.	10 watts a.c.
	RESPUESTA AL CONTROL	16 ms	16 ms
	BOTONES EN CONTROL	8	12
AUDIO	AUDIO	Stereo Sintetizador	Stereo Digital
	BITS	8	16
	RADIO DE RUIDO	14 dB	22 dB

Aquí las conclusiones:

Ambos sistemas (el SNES y el Génesis) tienen un procesador central de 16 bit, siendo el Custom 65C816 del SNES, el que tiene más nueva tecnología que el MC68000 de Sega Génesis.

El SNES contiene 2 microprocesadores además del 65C816; uno controla video y el otro audio; con el CPU principal que usa 1024 Kbit de RAM más los procesadores de Audio y Video de 512 Kbit de memoria cada uno, la acción al procesar es más rápida. En ambos sistemas los datos de los juegos están almacenados en cartuchos.

El Génesis tiene menos memoria disponible que el SNES; el MC68000 tiene 512 Kbit de RAM que es apoyado por un segundo microprocesador con 512 Kbit de RAM para video y un tercero con 64 Kbit de RAM para el Audio. Los micro-procesadores del SNES procesan datos de 16 bit por todas sus memorias para cálculos de juego, video y audio al contrario de las unidades del Génesis (audio y video) que procesan solamente 8 bit de datos. Esto último limita la

cantidad de colores del Génesis que son solamente 512 comparados con los 32,768 colores que el SNES puede procesar con su procesador de video de 16 bit.

La velocidad de procesador del Génesis es más rápida que la del SNES (7.6 Mhz del Génesis contra 3.6 Mhz del SNES), sin embargo el SNES tiene una velocidad de acceso a Memoria un 88% más rápida que la del Sega Génesis (que son 580 *nanosegundos*[1] del SNES); esto no sólo compensa la poca velocidad del SNES, sino que le permite manejar mayor cantidad de datos en menos tiempo. Debido a que la velocidad del juego es muy sensitiva a la entrada y salida, el corto ciclo de tiempo del SNES, permite una jugabilidad más rápida. Esta habilidad de leer los datos del juego con mayor rapidez además de tener el mayor número de memoria disponible, permite al SNES manejar un 60% más de objetos en movimiento (*Sprites*) en pantalla.

Ambos sistemas producen una señal de video que puede ser captada por monitores de T.V. normales.

Las Compañías de Televisión mandan señales para que los monitores de T.V. muestren 30 *frames* (pantallas, imágenes) por segundo; pero ambos sistemas pueden proyectar hasta 60 imágenes por segundo; sin embargo el *software* (juegos) de cada sistema puede regular el número de frames que el sistema use teniendo en cuenta que entre mayor sea el número de frames, la animación de los juegos es más fluída y realista.



El SNES tiene un sistema de audio especialmente diseñado para Nintendo por Sony; este chip además de producir una señal digital en stereo contiene un filtro que reduce en un factor de 10 nr[2] que los que tiene el Sega Génesis. Esto le da al SNES una mayor calidad de sonido y una reducción de ruido que es 2.5 veces mejor que el sintetizador de sonido Yamaha que usa el Sega Génesis.

Los controles del SNES tienen 12 botones que mandan señales al CPU 60 veces por segundo. Los controles del Sega Génesis tienen 8 botones que mandan señal en la misma forma que el SNES. Cada control tiene cuatro botones de dirección y botones de Start / Pause, pero los botones adicionales del SNES le dan al diseñador de juegos más flexibilidad para designar las funciones dentro de un juego.

"Nuestros estudios -señala Booz-Allen & Hamilton- muestran que ambos sistemas son computadores muy capaces, pero que sin embargo el Super NES tiene 64 veces más colores disponibles, puede procesar los datos de memoria 88% más rápido y que tiene casi el doble de memoria interna; un mejor equipo de audio y sus tres coprocesadores le dan un mejor equipo al programador para crear juegos más complejos."

Punto final.

NOTAS

1.- ns (*nanosegundo*) es una unidad de tiempo. Para que te des una idea ***.1*** es una décima de segundo (un segundo dividido entre 10), ***.000 000 001*** es una fracción de segundo que se expresa 1^{-9}, esto es un *nanosegundo*.

2.- nr (*noise reduction*) significa reducción de ruido.

INFORMACION SUPERNESESARIA



Continuamos con los personajes restantes

GUILE



◀ Y por supuesto Guile no podía ser la excepción y la mayoría de sus rutinas fueron complementadas o mejoradas.

Ya cuenta con un nuevo rodillazo que lo ejecuta saltando hacia el frente; para ejecutarlo presiona el control hacia atrás o al frente junto con patada mediana. ▲











◀ Ahora al ejecutar la Flash Kick con patada fuerte conectas doble ataque.

Su golpe medio de cerca ya es una rutina nueva. ▶





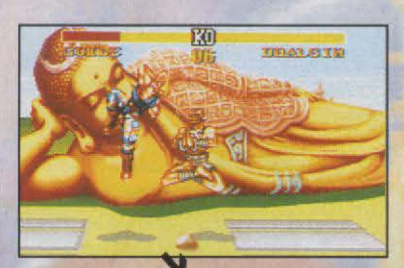








◀ Checa el cambio en la patada media saltando al frente.



➤ Al saltar tiene nuevas rutinas.











La patada débil de cerca es diferente. ➤







➤ Al estar tirado se queda con la cara hacia arriba.

Cuando ejecuta una Flash Kick tiene una nueva rutina. ➤

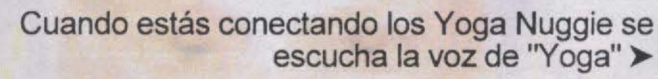




DHALSIM

➤ Después de que era el peleador más lento ahora ya tiene una velocidad más aceptable, además de que con su poder de teletransportación puede movilizarse al momento.



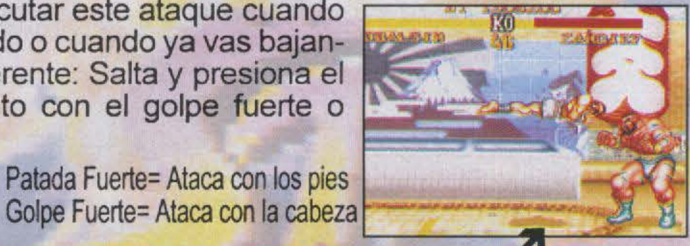


Cuando estás conectando los Yoga Nuggie se escucha la voz de "Yoga" ➤

SPINNING ATTACK

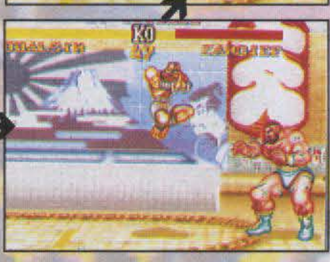


➤ Ahora ya puedes ejecutar este ataque cuando apenas te estás elevando o cuando ya vas bajando... pero se marca diferente: Salta y presiona el control hacia abajo junto con el golpe fuerte o patada fuerte.





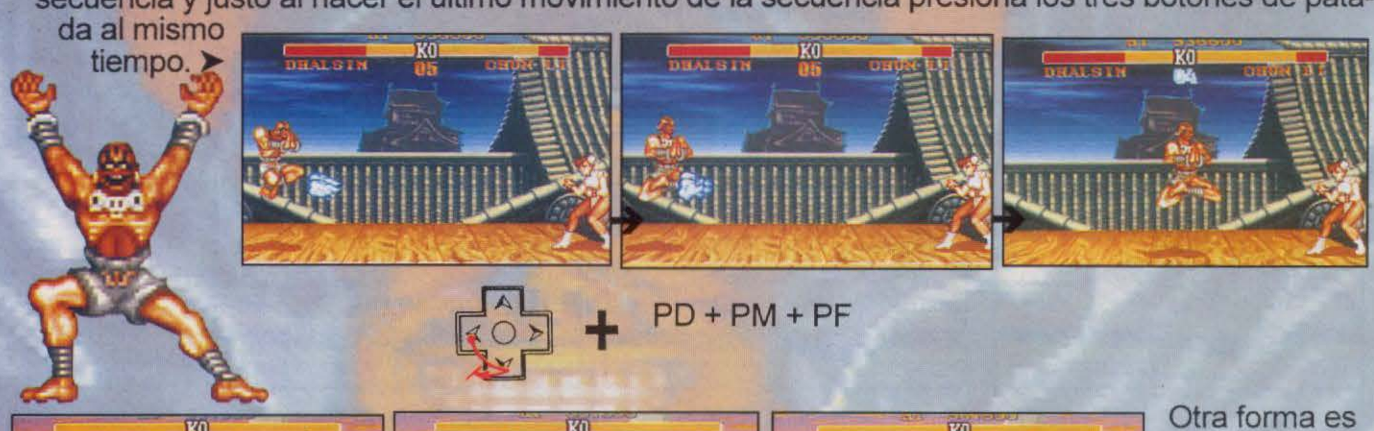




TELETRANSPORTACION

Hay tres tipos de teletransportación:

La primera es cuando apareces lejos del oponente: Para ejecutar esta jugada presiona la siguiente secuencia y justo al hacer el último movimiento de la secuencia presiona los tres botones de patada al mismo tiempo. ➤



+ PD + PM + PF



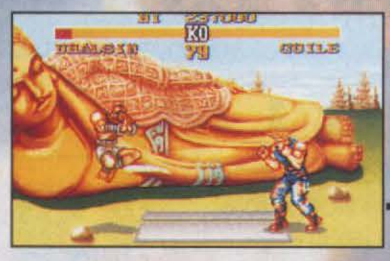




Otra forma es cuando apareces cerca del oponente: ◄ Para ejecutar esta jugada presiona la siguiente secuencia y justo al hacer el último movimiento de la secuencia presiona los tres botones de golpe al mismo tiempo.

+ GD, GM, GF

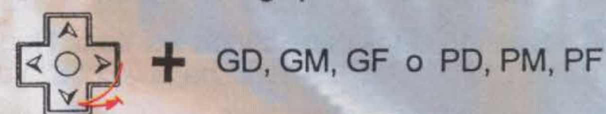
La última forma es cuando apareces detrás del oponente:







Para ejecutar esta jugada presiona la siguiente secuencia y justo al hacer el último movimiento presiona los tres botones de golpe simultáneamente o los tres de patada. ▲



+ GD, GM, GF o PD, PM, PF

Varios de sus movimientos fueron retocados. ➤





B A L R O G

Este peleador sólo da golpes pero no por eso es pieza fácil.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Para lanzarte con el brazo extendido, tienes que mantener el control presionado hacia tu espalda aproximadamente un segundo e inmediatamente presionar al frente junto con cualquier golpe.





+ Golpe Fuerte= Largo
Golpe Medio= Medio
Golpe Débil= Corto













Para lanzarte con el brazo en forma de gancho hacia el frente, mantén el control presionado hacia tu espalda aproximadamente un segundo e inmediatamente presiona al frente junto con cualquier patada.



+ Patada Fuerte= Largo
Patada Mediana= Medio
Patada Débil= Corto



Para girar y conectar un golpe con el brazo extendido tienes que mantener presionados los tres botones de golpe aproximadamente un segundo y al soltarlos ejecutará el ataque. Esto también funciona con los 3 botones de patada.













Para hacer más fácil la ejecución de este ataque suprime un botón de golpe y ahora puedes ejecutar este ataque con 2 botones o si suprimes dos golpes con tan sólo un botón de golpe ejecutarás el ataque.

Para agarrar a tu oponente tienes que estar cerca de él y presionar el control hacia atrás o al frente junto con golpe fuerte o medio. ➤



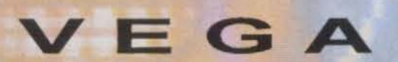
◄ ○ ► + Golpe Fuerte o Golpe Medio



◄ Con este ataque puedes esquivar los poderes que te lanza el oponente. (Sólo en Turbo)



VEGA



◄ Sin duda alguna es el peleador más rápido por lo cual tienes que utilizar esta ventaja sobre el oponente.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Para esquivar los ataques del oponente Vega puede dar un giro hacia atrás. Para ejecutar este movimiento hay dos formas dependiendo en qué modalidad estás jugando.



◄ NORMAL (Champion Edition) Presiona el control rápidamente dos veces hacia tu espalda.



TURBO Presiona los tres botones de golpe simultáneamente. ➤





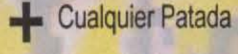






◄ Tú puedes lanzarte hacia una orilla de la pantalla para de ahí rebotar y atacar o agarrar al oponente.

Para ejecutar este movimiento tienes que dejar el control presionado hacia abajo aproximadamente un segundo de inmediato presionar la diagonal hacia arriba del lado que quieres rebotar junto con cualquier botón de patada.



+ Cualquier Patada









< Después de rebotar en la pared tienes dos opciones (Tú puedes modificar el movimiento cuando vas bajando). Si presionas cualquier golpe caes con los brazos abiertos para conectar un garrazo.

< o si cuando estás cerca del oponente mueves el control hacia atrás o hacia el frente junto con cualquier golpe lo agarras para azotarlo en el suelo.

< NOTA: En la escena de España en lugar de rebotar en la pared te subirás a la red del fondo y te lanzarás hacia abajo.

< Para girar al frente y terminar con un garrazo deja el control presionado hacia atrás por un segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con cualquier golpe.

Golpe Fuerte= Ataque Largo
Golpe Medio= Ataque Medio
Golpe Débil= Ataque Corto

▼ Si quieres agarrar a tu oponente tienes que estar cerca de él y presionar tu control hacia atrás o al frente junto con golpe fuerte o medio.







Recuerda que después de cierto número de ataques que te conecten con o sin defensa te quitan la garra y esto reduce el alcance de tus ataques. ➤





◄ También lo puedes agarrar en el aire, cuando estén saltando y más o menos juntos presiona cualquier dirección junto con golpe fuerte o medio.



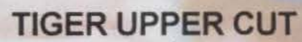




SAGAT



◄ Este peleador ya tenía las suficientes habilidades para ser un gran oponente, sin embargo le agregaron un muy buen agarre.



TIGER UPPER CUT

▼ Para ejecutar este ataque mueve el control como indica la secuencia y justo al terminar la secuencia presiona cualquier golpe.







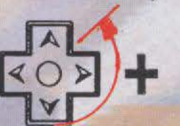






TIGER KNEE

Para ejecutar este ataque mueve el control como indica la secuencia y justo al terminar la secuencia presiona cualquier patada.



Patada Fuerte= Lento y Largo
Patada Media=Medio
Patada Débil= Rápido y Corto

Puedes saltar poderes ➤





➤ Si estás cerca del oponente entra doble.





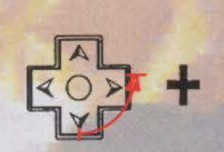




TIGER FIREBALL

➤ Para ejecutar este ataque mueve el control como indica la secuencia y justo al terminarla presiona cualquier golpe para lanzarlo por arriba o cualquier patada si lo quieres lanzar por abajo.





Golpe Fuerte= Rápido por arriba
Golpe Medio= Medio por arriba
Golpe Débil= Lento por arriba
Patada Fuerte= Rápido por abajo
Patada Media= Medio por abajo
Patada Débil= Lento por abajo.

















➤ Para agarrar a tu oponente tienes que estar cerca de él y presionar hacia atrás o al frente junto con golpe fuerte o medio.







M. BISON

Al último jefe no fue necesario agregarle nada.



FLAMING TORPEDO



Para lanzarte hacia el oponente deja el control presionado hacia atrás aproximadamente un segundo y de inmediato presiona al frente junto con cualquier golpe.



Golpe Fuerte= Rápido y Largo
Golpe Medio= Medio
Golpe Débil= Lento y Corto

















SCISSOR KNEE

Para lanzarte hacia el oponente con doble patada deja presionado el control hacia atrás aproximadamente un segundo y de inmediato presiona al frente junto con cualquier patada.







Patada Fuerte= Larga
Patada Media= Media
Patada Débil= Corta















▼ Para lanzarte sobre la cabeza del oponente deja presionado el control hacia abajo aproximadamente un segundo y de inmediato presiona hacia arriba junto con cualquier patada. Después de hacer contacto tú controlas la bajada y puedes conectarle un golpe bajando.































◄ Para agarrar a tu oponente tienes que estar cerca de él y presionar el control hacia atrás o al frente junto con golpe fuerte o medio.

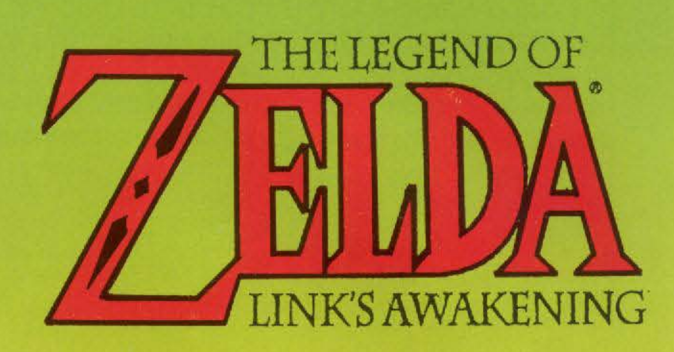








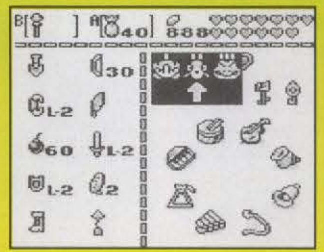


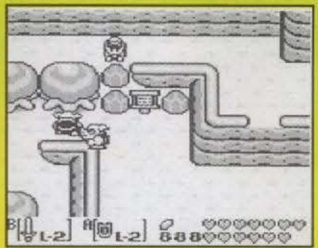


EL COMIENZO

Con cada una de las secuelas de The Legend of Zelda es siempre difícil empezar, ya que todas son diferentes entre sí, y la versión para Game Boy no es la excepción, así que te daremos algunos tips del principio del juego por si te atoras en alguno de los 2 primeros castillos, claro está que si tu gustas de descubrir todo por ti mismo sáltate éstas 2 páginas y léelas sólo si tienes problemas (como siempre es mejor pedir ayuda que quedar atorado en alguna parte del juego).

Para empezar debes acostumbrarte al uso de los Items (ya que a diferencia de otros juegos de The Legend of Zelda puedes usar 2 items simultáneos) y agarrarlo tampoco quiere decir que lo vas a usar automáticamente como en los otros juegos; primero lo debes seleccionar y sólo así lo podrás usar. ➧



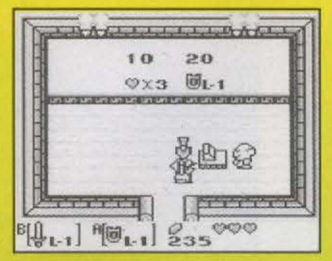


➧ Lo primero que debes hacer es recuperar tu espada (tu escudo te lo dará Tarín) debes buscar en la playa al sur del pueblo donde empiezas (por cierto, no olvides leer todos los libros de la biblioteca de Mabe, ahí aprenderás cosas muy valiosas en tu búsqueda). Recuerda que sólo cuentas con tu escudo, así que debes pensar en varios usos no sólo el de detener ataques si quieres de vuelta tu espada.

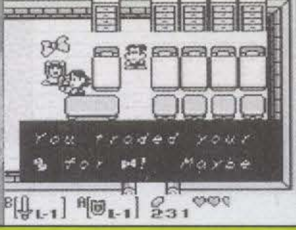




Antes de ir a donde te citó el búho es recomendable que vayas a la villa Mabe de nueva cuenta, ya que con tu espada tendrás acceso a más lugares; es muy recomendable que al conseguir 200 rupias compres la pala que venden en la tienda, porque sólo así te venderán bombas, el arco y las flechas; el muñeco de Yoshi es una pieza muy importante dentro del juego, ya que es un objeto que cambiarás varias veces y con ello ayudarás a muchos de los isleños. ➧











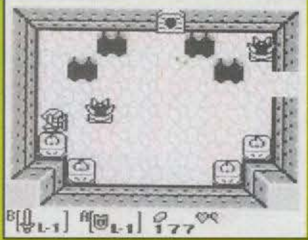




➧ Dentro del bosque después de andar perdido por un buen rato hallarás un hongo; llévaselo a la bruja para obtener los polvos mágicos que podrás usar en el molesto animal que ha hecho que te pierdas varias veces para que así puedas encontrar "Tail Key".
(PD, si te parece más cómodo puedes obtener los polvos desde el Trendy Game).

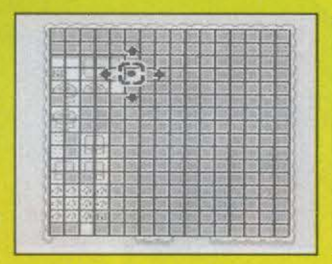
Dentro de cada laberinto encontrarás además del clásico mapa y brújula un pedazo de piedra que deberás usar para pegarla en una inscripción y así obtendrás las pistas de este calabozo; el de este nivel habla acerca de voltear a los espinosos con el escudo; mmm.... ¿qué querrá decir?

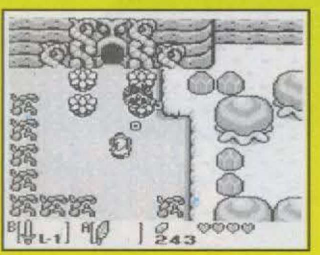




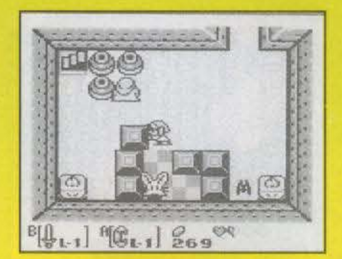


Este enemigo le parece muy conocido a Link, ¿será la misma forma de eliminarlo que ya conoces? descúbrelo por ti mismo.

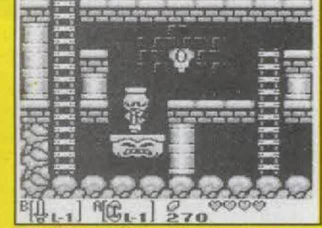


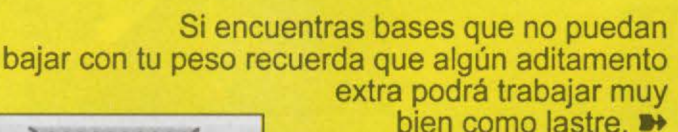


La entrada del segundo laberinto está cerrada con unas flores muy peligrosas y la única forma de deshacerse de ellas es llevar a Pow Wow para que se las coma pero Pow Wow ha sido secuestrado; para encontrarlo busca en la cueva que te indicamos en el mapa, una vez que lo hayas rescatado llévalo a la entrada del laberinto, él se encargará de las flores.

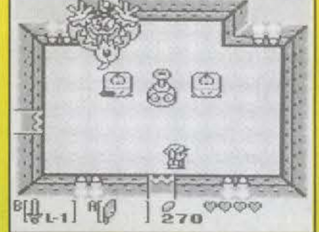


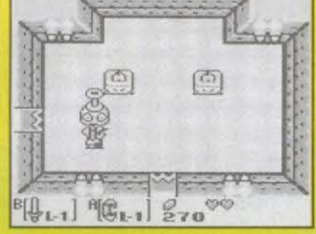
La piedra de este laberinto dice algo acerca de destruir primero al prisionero y al último al Stalfos, ¿qué no los Stalfos son los guerreros con lanzas de esta isla?



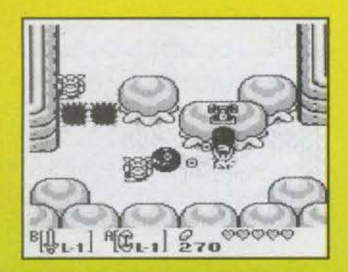


Si encuentras bases que no puedan bajar con tu peso recuerda que algún aditamento extra podrá trabajar muy bien como lastre.





El genio en este laberinto te dice que no lo podrás dañar mientras tenga su jarrón, así que lo más obvio es romper el jarrón pero ¿cómo?

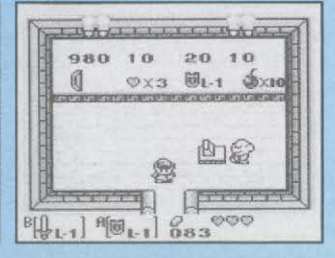


Con estos tips ya te podrás abrir camino más fácilmente hacia los demás castillos, recuerda muy bien que debes hablar con toda la gente y si ya no sabes a dónde ir, habla con Ulrira, él te dará muy buenos tips para seguir avanzando y lo más importante.... trata todo lo posible.

Tú puedes ahorrar rupias al comprar items caros (como la pala y el arco) siguiendo este sencillo método: cuando tengas las rupias suficientes ve a la tienda y compra el objeto que vayas a usar, entonces cuando dejes de hablar con el dueño y te estén descontando las rupias presiona los 4 botones para que aparezca la segunda pantalla, salva tu juego y al regresar a tu juego tendrás el item que compraste y además no te habrán descontado todo el dinero. *Axy*

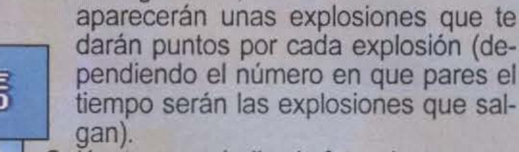








Cuando Nintendo decidió adaptar los 4 títulos de Mario del NES al SNES trato de hacerlo lo más fiel posible a sus versiones originales, incluyendo muchos de los trucos o detalles del juego; esta vez te vamos a presentar tan solo algunos tips de cada juego.



SUPER MARIO BROS.

EXPLOSIONES

Cada que bajas la bandera del final de cada nivel el tiempo se detiene; si lo haces cuando el último dígito es 6, 3 ó 1 aparecerán unas explosiones que te darán puntos por cada explosión (dependiendo el número en que pares el tiempo serán las explosiones que salgan).



Colócate como indica la foto y justo cuando el último digito del tiempo este en cero corre dejando presionado Y o X para dar un gran salto y sacar las 6 explosiones junto con los 5000 puntos de la bandera.







MUNDO -1

El mundo -1 ya no aparece en la zona de warps ahora simplemente te lleva al mundo que te llevaba normalmente.

100 VIDAS

Este es otro truco clásico: Al llegar a la última escalera del mundo 3-1 bajarán dos tortugas elimina o deja pasar a la primera y párate pegado al escalón más cercano y cuando la segunda tortuga esté en el escalón frente a ti da un pequeño salto vetical de tal manera que Mario se quede saltando y la tortuga rebote entre Mario y la pared. Así te empezará a dar puntos y después vidas.







El máximo de vidas son 128 y aquí no importa si te pasas. (En el NES sí).





LOS WARPS

Al final del mundo 1-2 si te vas por la parte superior llegas a unos tubos y te llevan al mundo 2, 3 ó 4.





En el mundo 4-2 hay dos opciones de warp. Al final avanza por la parte superior y llegarás al tubo que te lleva al mundo 5.

O también pasando la primeras plataformas que bajan saca los dos bloques ocultos como indica la primera foto y después la planta para que subas y llegues a los tubos que te llevan al mundo 6,7 ó 8.







SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

Este juego es el que tiene mayor reto de los 4 juegos para los jugadores que se las saben de todas todas. A diferencia del primero aquí Mario y Luigi tienen diferentes cualidades.





Básicamente la diferencia es que Luigi salta más que Mario pero eso es ventaja y desventaja a la vez. Se podría decir que algunas jugadas que son difíciles de ejecutar con Mario,a Luigi se le facilitan al igual que a Luigi se le dificultan otras que a Mario no.

128 VIDAS

¿Qué te parece si empezamos haciendo vidas?

Al principio del Mundo 1-1 golpea el bloque para que aparezca el hongo y luego golpea el bloque de junto a la derecha para hacerlo salir como indica la primera foto, cuando el hongo esté a punto de caer muévete a la derecha para tomarlo sin recorrer mucho la pantalla. Después rompe el bloque tratando de que la tortuga quede atrapada en el bloque derecho como indica la segunda foto, inmediatamente súbete y rompe el bloque de arriba y colócate como indica la tercera foto; cuando se reincorpore la tortuga espera el momento preciso en que toca el bloque (como indica la tercera foto) y da un salto vertical dejando el botón de salto presionado para que des un salto alto y el hueco de arriba sea tu guía para caer sobre la tortuga; así Mario se queda saltando y la tortuga atrapada entre Mario y el bloque para obtener puntos y después vidas.







WARPS

Por cuestiones de espacio en este número sólo te damos algunos warps.

MUNDO 1-2

Al final del Mundo 1-2 pásate por la parte superior de la pantalla y métete por el tubo que indica la primera foto; después avanza hasta llegar a donde sacas los bloques ocultos para avanzar por la parte superior de la pantalla y llegar al tubo que te lleva al Mundo 4.











Al llegar donde indica la foto golpea el bloque para que salga la planta, pero calcula caer sobre una plataforma; subiendo por la planta encontrarás el tubo que te lleva al Mundo 8.

MUNDO A-2

Toma el hongo para que puedas irte por la parte superior de la pantalla y así llegar al tubo que te lleva al mundo B.











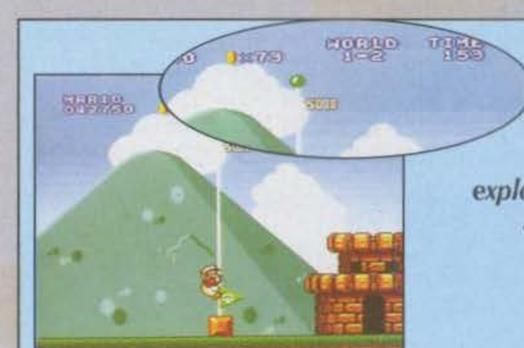
MUNDO B-4

Al llegar al tubo que se ve en la primera foto métete y así llegas al tubo que te lleva al Mundo D.



Presionando en el control Izquierda ó Derecha puedes seleccionar escenas anteriores (esto te sirve para hacer vidas en una escena que ya domines, te grabas y así comienzas en la escena que hayas llegado pero con todas la vidas)
SPOT.

EXPLOSIONES



Si al terminar la escena el último dígito del tiempo es igual al último dígito del número de monedas obtienes las explosiones.
AXY



Pero si los dos dígitos del número de monedas son iguales al último dígito del tiempo, además de las explosiones obtienes una vida.
AXY

DIGITO	*No. DE EXPLOSIONES*
0	*6*
1	*3*
2	*6*
3	*3*
4	*6*
5	*3*
6	*6*
7	*3*
8	*6*
9	*3*





SUPER MARIO BROS. 2

Un cambio muy bueno que tiene esta nueva versión es que en cada escena seleccionas el personaje que vas a usar y si te eliminan, puedes seleccionar otro personaje.

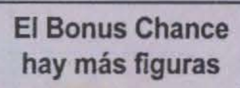






Ahora tienes la opción de terminar en cualquier momento; sólo pon pausa presionando Start y después presiona al mismo tiempo L, R y Select.

El Bonus Chance hay más figuras



vidas


1


2


3


2

2


2


10

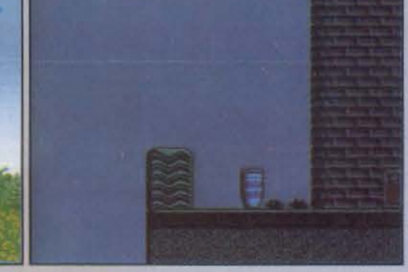


Si seleccionas cereza en el primer cuadro y después 2 números 7 además de la vida obtienes 3 monedas más. AXY.



SUPER MARIO BROS. 3

Después de tomar la flauta salva el juego y sal (Save & Quit). Comienza otra vez en el mismo archivo y puedes agarrar nuevamente la flauta, repite la jugada cuantas veces quieras. SPOT.



WARPS MUNDO 1-3

Llévate la poción hasta el lugar que indica la primera foto, lánzala y métete en la puerta; ya en la pantalla invertida métete al jarrón y llegarás al Mundo 4.

MUNDO 3-1

Al llegar a la cascada de la primera foto déjate caer manteniéndote al centro de la pantalla; abajo encontrarás un pasillo, busca la poción y lánzala cerca del jarrón, métete a la puerta y ya en la pantalla, invertida métete al jarrón y así llegarás al Mundo 5.













MUNDO 4-2

Llévate la poción hasta el jarrón, lánzala y métete a la puerta; ya en la pantalla invertida métete al jarrón para llegar al Mundo 6.

MUNDO 5-3

Salta donde está el jarrón (de preferencia con Luigi) saca la poción y lánzala, métete a la puerta y ya en el mundo invertido métete al jarrón para llegar al Mundo 7.







INFORMACION CLASIFICADA

DE LOS ARCHIVOS SECRETOS DE NINTENDO POWER



■ Del Agente #990

Créditos Extras/ VS Mode/ Dificultad Super/

Este juego tiene una gran cantidad de códigos escondidos. Aquí te vamos a presentar algunos de ellos:

10 CREDITOS

Generalmente tú comienzas este juego con 5 créditos pero, si tú haces lo siguiente podrás duplicar la cantidad de éstos; presiona y mantén los botones X, A, L, en el control 2, entonces...

Resetea el juego y continúa presionando los botones hasta que aparezca la presentación, suéltalos y comienza tu juego normalmente.



Si lo hiciste correctamente verás que tu número de créditos habrá aumentado y por consiguiente tendrás mayor posibilidad de acabarlo.



DIFICULTAD "SUPER"

Con este otro código tú podrás aumentarle un grado de dificultad más a este juego; para lograrlo presiona y mantén los botones A, B, L y R en el control 2, entonces...

Manténlos hasta que aparezca de nueva cuenta la presentación, ahí suéltalos y entra a la pantalla de opciones.



Si lo hiciste correctamente tú podrás seleccionar en opciones el grado "super".



Este es un grado hecho sólo para expertos, así que si ya acabaste los otros éste es uno bueno para probar que tan buen jugador de Combatribes eres.



30 CREDITOS

Ahora que si a ti no te alcanzan los créditos para acabarlo tienes posibilidad de obtener 30 créditos; para lograrlo sólo haz lo siguiente: Presiona y mantén los botones L, R y Select en el control 2; entonces resetea el juego y suelta los botones cuando aparezca la presentación.





Escoge tu modo de juego y ¡listo! si lo hiciste correctamente obtendrás 30 créditos para que ahora sí termines este juego.

"VS. MODE"

La opción vs. Mode está hecha para que el primero que gane dos de tres sea el vencedor, pero con este sencillo código tu puedes disminuir la cantidad de Rounds a uno; primero presiona y mantén los botones A y B en el control 2, entonces...



Resetea el juego y mantén los botones presionados hasta que apareza la presentación; entonces entra al VS. Mode y comienza a jugar; cuando juegues verás que sólo necesitas ganar un solo round en lugar de dos de tres para salir victorioso.



ESCOGER PERSONAJES

En VS. Mode al empezar tú solo puedes jugar con Bullova, Blitz y Berzerker, pero si introduces los siguientes passwords podrás escoger a más personajes.

0917: Berzerker, Blitz, Bullova, L. Fish, H. Squad y Fats.

1180: Berzerker, Blitz, Bullova, L. Fish, H. Squad, Fats, G. Terror, K. Clown y Salamander.

5093: Berzerker, Blitz, Bullova, L. Fish, H. Squad, Fats, Trash y S. Freaks.

4949: Berzerker, Blitz, Bullova, L. Fish, H. Squad, Fats, W. Riot y Wind Walker.

9207: Berzerker, Blitz, Bullova, L. Fish, H. Squad, Fats, M. Blaster, Enforcer y Martha.



Del Agente #410

Escoge Dificultad

Si tú tienes problemas para terminar este juego, con este truco tendrás la posibilidad de escoger la dificultad "easy"; para hacerlo sólo ve a la pantalla de "Opciones / Game Start" y selecciona Option Mode, ya ahí en el control 1 presiona izquierda, izquierda, derecha, derecha, B, B, Y, Y; después de esto presiona Start para entrar a la pantalla de opciones y aparecerá una nueva opción.



Selecciona Option Mode y realiza la secuencia.



Si lo hiciste correctamente al entrar a la pantalla de Option aparecerá una nueva dificultad.



En easy los enemigos son más fáciles de derrotar y menos agresivos.

La bola de cristal



Aquí estamos de nueva cuenta después de 2 meses de ausencia para contarte de lo más relevante y nuevo del mundo de los videojuegos.

En los pasados meses se hicieron varios anuncios de juegos que se encuentran en desarrollo en Japón, a continuación te vamos a mencionar algunos de los más importantes, por ejemplo Capcom anunció que se encuentra trabajando en un juego de fútbol para SNES llamado Rockman Soccer donde (obviamente) participarán los robots de la serie de los Mega Man; Konami también anunció que próximamente sacará el juego GOEMON 2; tal vez el nombre de este juego no te suene conocido pero si te decimos que aquí en América se llamó "The Legend of the Mistycal Ninja" ya sabrás a cuál nos referimos; Sunsoft prepara 2 buenos títulos además de los que te mencionamos en el reporte del CES: el primero es Lemmings: The Tribes que es la secuela para SNES de este increíble juego; el segundo todavía están viendo ya que al parecer ellos les ganaron la licencia a una compañía llamada "U.S. Gold" para sacar el juego "Flashback" el cual es una producción de Delphine Software (los creadores de Out of This World); Jaleco también se encuentra preparando 2 títulos; el primero es un juego de fútbol muy parecido al Super Soccer de Nintendo y aún sin un nombre oficial y el segundo título es Rushing Beat Shura, que viene siendo el tercero en la serie de Rushing Beat (Rival Turf y Brawl Bros. en América) y el cual tiene opciones nuevas como poderes espectaculares y la opción de entrar a un vs. mode especial donde 4 jugadores podrán competir simultáneamente, este juego tendrá 16 megas de memoria. Y ya para terminar te decimos que Nintendo se encuentra desarrollando un nuevo juego para el Mouse que tiene como título provisional en Japón "Sound Factory" en donde podrás componer música, con muchas opciones más que Mario Paint y donde los fanáticos de la música podrán trabajar sus composiciones.

NUEVO CONTROL REMOTO DE KONAMI

Konami nos acaba de anunciar que próximamente sacarán un nuevo control remoto compatible con el SNES; este control tiene un poderoso receptor que se conecta al puerto del SNES (en el que quieras jugar); a diferencia de otros controles de este tipo el de Konami tendrá un gran margen de error (es decir, la distancia a la que puedes dejar de apuntar al receptor hacia los lados) de 3 metros aproximadamente y un alcance de 6 metros. El control tiene casi las mismas medidas que un control normal del SNES y requiere de 3 baterías "AAA" para su alimentación que le duran bastante tiempo, este es un buen control con el que evitarás tropezarte con los cables; el único detalle que le observamos es que hubiera sido bueno ponerle de una vez turbos.

EL GRAN PREMIO DE JURASSIC PARK

Aquí hay otro gran pretexto para jugar Jurassic Park para SNES, ya que OCEAN está lanzando un concurso llamado "The Great Dino Egg Hunt" (La gran cacería de Dino huevos). El concurso consiste en que en Jurassic Park para SNES han sido escondidos varios huevos de Dinosaurio; en cada huevo hay



Este es el control y su receptor, en la versión para América el color de los botones tal vez cambie.



parte de un mensaje y el primer jugador que encuentre todos los huevos y descifre el mensaje se hará acreedor a un premio de ¡5000 dólares!, así que ¿qué esperas?, busca y desentierra todos los huevos y si descifras el mensaje mándalo con todos tu datos a la siguiente dirección:

OCEAN OF AMERICAN
N° 1855 O'Toole Ave., Suite D-10
San Jose, CA 95131 U.S.A.

Al momento de cerrar esta edición esta era toda la información que recibimos de Ocean; te recomendamos que si tú logras descifrar la clave, además de mandarla a Ocean, la mandes a Club Nintendo para que de inmediato se las hagamos llegar por fax.

Club Nintendo.
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
México, D.F. 03100

NINTENDO-SILICON GRAPHICS UNA ALIANZA DE 64 BITS.

La mañana del 23 de agosto, en una conferencia de prensa, Nintendo y Silicon Graphics dieron a conocer la unión de estas 2 empresas líderes en sus respectivas categorías; unirán fuerzas para crear un nuevo equipo de 64 bit. El nombre que se maneja para este nuevo equipo es "Project Reality" (Proyecto Realidad), cuya nueva tecnología permitirá que los jugadores experimenten mundos reales en 3-D; Silicon Graphics es una empresa muy importante en lo que a desarrollo de gráficos para computadora se refiere y el ejemplo más palpable lo tienes en los 2 "T's" más famosos que ellos han creado para el cine, el "T-1000" de la película Terminator 2, y el "T-Rex" de la película Jurassic Park.

El "Project Reality" será desarrollado por Nintendo. Este sistema hará su arribo a las arcadias en 1994 y su presentación en sistema casero se hará hasta 1995, el precio con el que se piensa lanzar este sistema es el de 250 dólares.

El "Proyect Reality" responde a los esfuerzos de Nintendo por crear un sistema de siguiente generación que incluya gráficos realistas, audio de alta fidelidad y una increíble velocidad de procesamiento. En el corazón del sistema se hallará una versión del Chip Mips, Multimedia Engine de 64 bit con tecnología Risc (como la del SFX Chip) y un co-procesador para gráficas; cabe señalar que ésta será la primera vez que el microprocesador Mips Risc será usado en la industria de los videojuegos para crear nuevos niveles de velocidad, realismo y acción. El co-procesador de gráficas, junto con unos circuitos integrados para aplicaciones específicas (ASICs), ayudará a incrementar fuertemente las capacidades de audio y video del sistema.

Howard Lincoln, vicepresidente de Nintendo of America (NOA) hizo algunas declaraciones al respecto del anuncio del nuevo sistema:

"Nuestra nueva asociación con Silicon Graphics- la mejor compañía a nivel mundial en gráficos 3D para computadora- es muy importante para Nintendo. Nuestro Plan es combinar los increíbles gráficos en 3-D que se han visto en muchos de los trabajos de Silicon Graphics con una plataforma económica y accesible de Hardware por parte de Nintendo. Esto significa una profunda investigación que requerirá fuentes financieras y de ingeniería de ambas compañías. Ya se ha comenzado a trabajar en el proyecto. Nosotros sabemos cómo crear grandes videojuegos.

El reto es mejorar la capacidad de los gráficos de nuestros juegos y así brindar reales gráficos en 3D para el gran mercado. Creemos que esto es posible con nuestra unión con Silicon Graphics".

NINTENDO-SILICON GRAPHICS "PROJECT REALITY"

Especificaciones y Funciones

* Verdadero 64-Bit Mips Risc Microprocesador.
*Una velocidad de procesamiento superior a 100 Mhz.
*Gráficas reales de 3D, colores en 24 bit, videos de alta resolución y audio con calidad CD
*Más de 100,000 polígonos (triángulos de 50 pixels) generados por segundo.
*Excede 100 Mips (Millones de instrucciones por segundo).
*Excede 100 MFLOPS (Millones de puntos flotantes en operación por segundo).
*Verdadera textura 3D para mapas con imágenes súper reales.
*Resolución excede sistemas NTSC y PAL de televisión (compatible con el futuro sistema HDTV que significa High Definition T.V.)

Seguiremos informando...

continua en la pagina 72

ESTE MES

BOXING LEGENDS OF THE RING SNES



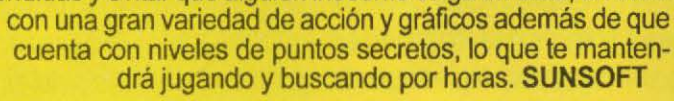
Con este juego de Box ahora tú podrás competir con y contra grandes leyendas del box de todos los tiempos como Sugar Ray Leonard, Roberto "Mano de Piedra" Durán o La Motta por mencionar sólo a algunos; el juego cuenta con una buena cantidad de opciones como la de crear un boxeador para que se enfrente a todos los rudos peleadores y ganar un lugar en la historia con ellos o escoger a tu boxeador favorito y llevarlo a competir contra los demás famosos para ser coronado el rey de los boxeadores; el juego tiene la opción de password para dejar tus peleas ganadas y continuar después y además pueden competir 2 jugadores con gráficos de gran tamaño y realismo.

ELECTRO BRAIN

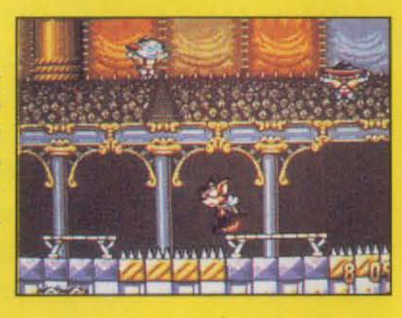
PLOK SNES

Plok es la nueva estrella de Tradewest quien hace su arribo por la puerta grande este mes; en el juego, Plok debe luchar contra una banda de fleas que han robado todas las banderas de Akryllic (la isla que él gobierna) sus únicas armas para combatirlas son sus extremidades que puede arrojar y trajes con poderes especiales que encuentra en su camino; un buen juego con gráficos llamativos y música pegajosa con un reto para expertos.

TRADEWEST



AERO THE ACROBAT SNES



Y despuès de varios meses de espera, muchos jugadores podrán compartir las aventuras de uno de los héroes de más altura que haya llegado al SNES, claro nos referimos a Aero quien debe buscar a lo largo de todo el circo donde él trabaja, las trampas que han sido escondidas y evitar que alguien inocente caiga en ellas; un título con una gran variedad de acción y gráficos además de que cuenta con niveles de puntos secretos, lo que te mantendrá jugando y buscando por horas. **SUNSOFT**





LLEGALE A:

WORLD WIDE SOCCER SNES

Gracias a la capacidad del SNES en rotación y escala, solamente los jugadores de SNES podrán disfrutar juegos como este: World Wide Soccer es un juego que tú no ves en perspectiva de lado o por arriba, sino que entras de lleno a la acción, como si estuvieras jugando, ya que para donde se mueve el balón también se mueve la visión de la cancha dando giros de hasta 360º; en este título hallarás muchos modos de juegos como torneos a nivel mundial o de ciudades de un continente en modo de un jugador contra la máquina



o en player vs. player; un título que seguro encantará a los fanáticos del fútbol.
ELECTRO BRAIN

MS. PAC MAN GB

¿Recuerdas aquél clásico juego de arcadia que causó furor hace algunos años? Ahora Namco ha decidido hacer la adap-



tación de este juego al GB donde la trama es muy sencilla: debes comer todas las píldoras y evitar que los fantasmas que están en cada laberinto hagan lo mismo contigo. A diferencia del primero de la serie los laberintos constantemente cambiarán para que siempre sea un nuevo reto; un juego para aquellos que quieran recordar viejos tiempos o para nuevos videojugadores que quieran conocer viejos (pero buenos) retos. **NAMCO**

WE'RE BACK SNES Y GB

Ahora que están de moda los dinosaurios, Hi-Tech no podía dejar de hacer un juego sobre ellos. En We're Back controlas a un dinosaurio que debe rescatar a sus amigos secuestrados; la acción se desarrolla en nuestra época, así que no te extrañe que esté buscando en junglas, en alcantarillas de grandes ciudades o en las antenas de los rascacielos. Un título de aventuras muy divertido para los 2 sistemas a los que hace su arribo este mes. **HI-TECH**



RUN SABER SNES

En Run Saber tú controlas a 2 robots armados con poderosas espadas de energía quienes deben combatir a un científico loco que desea contaminar la Tierra para después conquistarla fácilmente; en este juego de acción podrán participar 2 jugadores simultáneos y así ayudarse a combatir a los terribles jefes que les esperan al final de cada nivel; la música y la acción son buenas y tiene varios niveles de dificultad para que no sea imposible para nadie, un título ideal para aquéllos que gustan de juegos al estilo "Ninja Gaiden".
ATLUS





Los GRANDES

SUPER NES



UNO — MORTAL KOMBAT



DOS — SUPER MARIO ALL STARS



TRES — STREET FIGHTER II TURBO

4. SUPER BOMBERMAN
5. BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
6. STAR FOX
7. JURASSIC PARK
8. YOSHI´S SAFARI
9. PLOK
10. RUN SABER

FAVORITOS



UNO — KIRBY´S ADVENTURE



DOS — MIGHTY FINAL FIGHT



TRES — DUCK TALES 2

4. JURASSIC PARK
5. DENNIS THE MENACE
6. MEGA MAN 5
7. BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON
8. BUSTER BROS.
9. DRACULA
10. BOMBERMAN II

de Nintendo®

RECOMENDADOS
POR ITOCHU

CLASICOS | GAME BOY



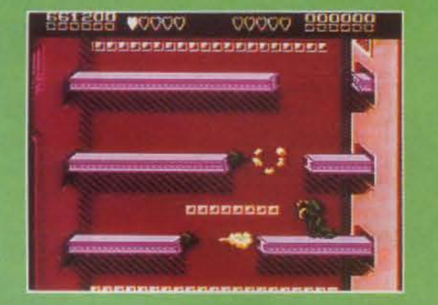


	CLASICOS	GAME BOY
UNO	SUPER MARIO BROS. 3	ZELDA -LINK´S AWAKENING-





	CLASICOS	GAME BOY
DOS	MEGA MAN 4	MORTAL KOMBAT





	CLASICOS	GAME BOY
TRES	BATTLETOADS	SUPER MARIO LAND 2
4	T. M. N. T. III	MRS. PACMAN
5	TINY TOONS	BATTLETOADS IN RAGNAROK WORLD
6	TETRIS	ADVENTURE ISLAND II
7	GOAL!	KIRBY´S DREAM LAND
8	NINJA GAIDEN III	SPEEDY GONZALES
9	DR. MARIO	TINY TOONS -BABS BIG BREAK-
10	YOSHI	TOM & JERRY

Aquí tienes una pequeña muestra de lo que hace Silicon Graphics. Tal vez con una sola foto no te des cuenta del verdadero potencial de estos gráficos ya en animación (que aunque no lo creas, son gráficos generados totalmente por computadora), pero sirve para que te vayas imaginando lo que nos espera a los videojugadores.



Howard Lincoln, Vicepresidente de Nintendo.



Esta animación es sencilla pero impresionante, una bola de fuego absorbida por un hoyo negro.



Este trabajo de animación por computadora fue realizado a través de una empresa llamada Homer & Associates para el comercial de un banco de México ¿lo recuerdas?



El movimiento de esta abeja se ve increíble en animación.

Esta nave es seguida por la cámara y pasa por debajo de la torre Eiffel. Lo que parecen manchas blancas en la animación son rayos de luz.







Aunque Club Nintendo no trata de Arcadias esta es una ocasión especial, ya que el éxito más grande en videojuegos, Street Fighter II, ahora se está lanzando en versión "Super Street Fighter II" el cual no es una modificación más; se trata ahora del juego que todo mundo esperaba y en especial de lo que nosotros queríamos: Un peleador mexicano (que viene incluído junto a otros 3 peleadores nuevos que se unen a los 12 originales); el juego tiene muchas nuevas opciones como el nuevo modo de torneo y eliminación, además de que todos los gráficos están retocados y los peleadores "viejos" tienen nuevos poderes.

Ahora que ya es oficial este lanzamiento, Capcom nos informó que ya se encuentran trabajando en la adaptación para SNES, bueno, pero hay que tener paciencia pues creemos que llegará a tu Super Nintendo en unos 12 meses. De esto y más te informaremos en el próximo número.

Además y ya para terminar mencionaremos que este mes se estrena en México la película de Mario Bros. Los actores son como ya te habíamos mencionado: Bob Hoskins, Mario; John Lequizamo, Luigi y Dennis Hopper, Bowser. Ve a verla y en el próximo número hablaremos de ella.





CAMMY

¡Guau! Chun Li ya no es la única belleza del torneo. La bella Cammy de sólo 19 años es inglesa y así como la ves es jefa de un grupo especial de agentes secretos. Es algo así como la versión femenina de Guile.

FEI LONG

El es actor de películas de acción. Trabaja en una película de Kung Fu. Se le conoce como Dragón que vuela y actualmente reside en Hong Kong.





T. HAWK

Pues aunque no parezca es el peleador mexicano. Se llama Thunder Hawk (Halcón Relámpago) y, aunque no sabemos con exactitud parece ser del norte de nuestro país. Es muy fuerte, por eso verlo luchar contra Zangief es muy espectacular.

DEE JAY

Este jamaiquino además de músico es boxeador de Full Contact y en cada pelea utiliza el ritmo y "canta" al pegar.

¡Ah! Y gracias al RESET por ceder su espacio a esta información super calientita.

Nestlé Milkybar®



"LECHE ES SALUD"

TUS CHOCOLATES TRAVIESOS

una curita para cada partecita

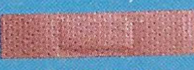
LOS CURITAS DE KENDALL ME PROTEGEN

QUIERO CURITAS PARA MIS CORTADAS Y RASPONES

COLOREANOS, EN LA CAJA PODRAS VER LOS COLORES



CURITAS DINOSAURIO



MINICURITAS

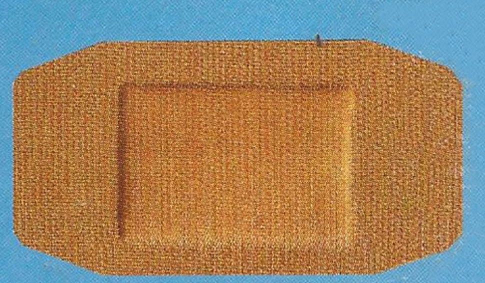
CURITAS TRANSPARENTES



CURITAS FLEXIBLES



CURITAS COLOR PIEL



CURITAS PARA RODILLAS Y CODOS

CON SEGURIDAD

KENDALL®

"HIGIENE ES SALUD" REGS. No. 1175C92, 1176C92, 1184C92, 1185C92, 58532, 82559 S.S.A. LL23C